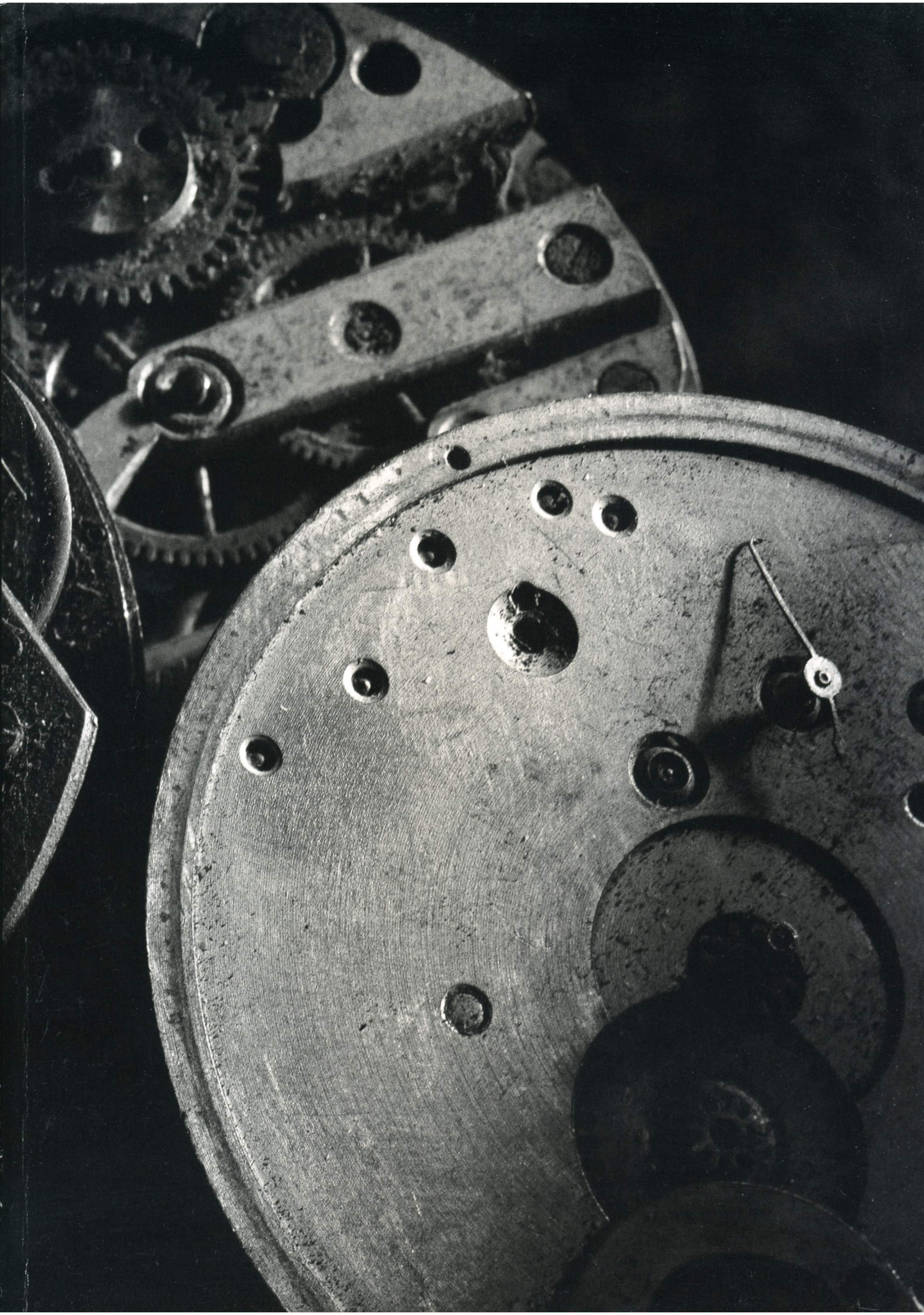
KONAMI

THE ART OF METAL GEAR SOLID

by Yoji Shinkawa

ver. 1.5







F O X   H O U N D









THE ART OF METAL GEAR SOLID

C O N T E N T S

P a r t . 1

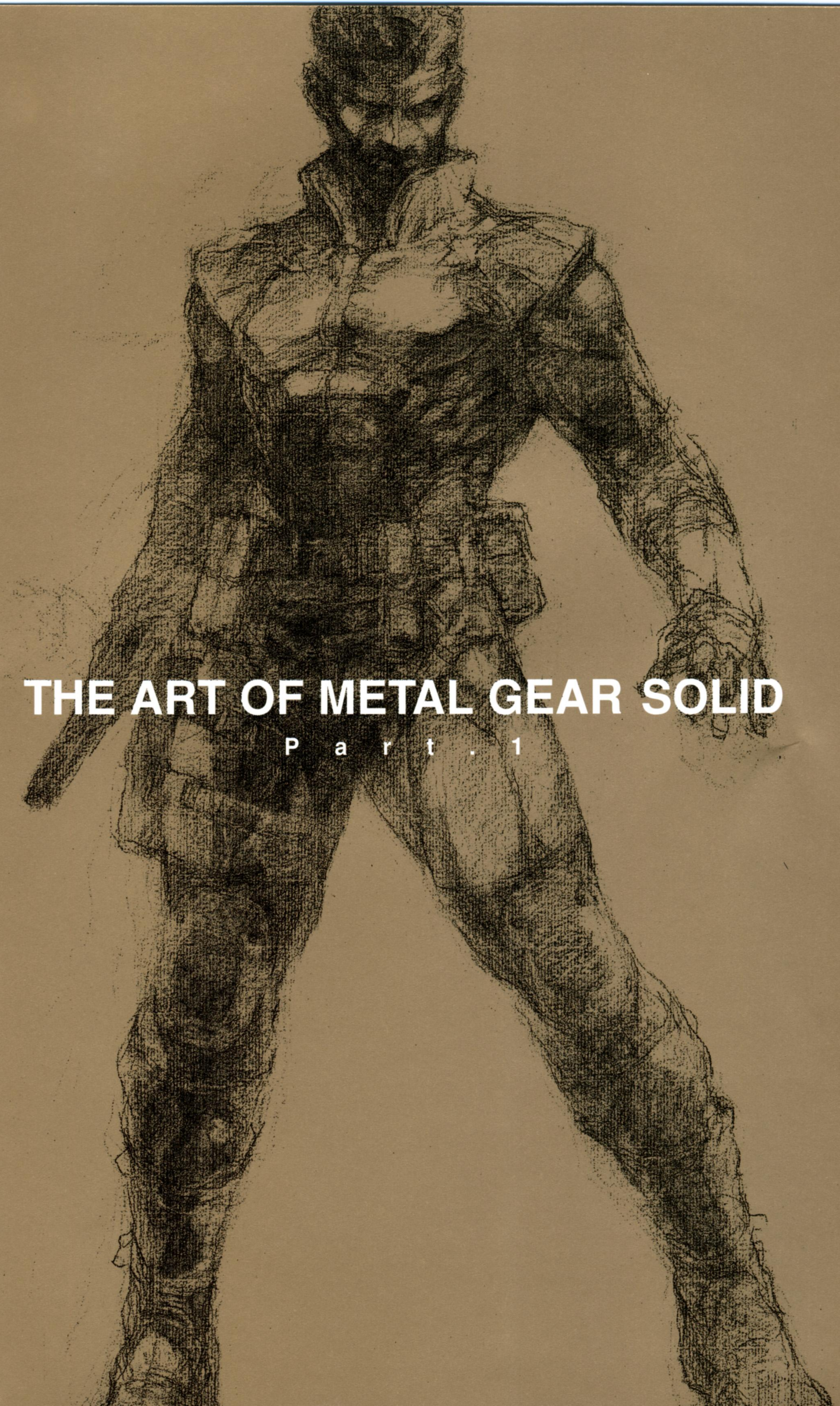
P a r t . 2

P a r t . 3

Creative Direction: Hideo Kojima Art Direction & Design: Ichiro Kutome Illustration: Yoji Shinkawa

THE ART OF METAL GEAR SOLID

Part.1



機密檔案

Metal Gear Solid Confidential Documents

Official Illustrations







Solid Snake

real name: unknown
sex: male
age: 30s
nationality: USA
height: 182 cm

Ex-FOX-HOUND operator. IQ 180. Speaks 6 languages fluently. Also known as "The legendary mercenary", "A man who changes impossible into possible", since his outstanding activities in "OUTER HEAVEN CRISIS" and "UPRISING OF ZANZIBAR". Colonel Campbell called Snake back from his solitary life in Alaska which he has been living since he left FOX-HOUND, to ask him to infiltrate Shadow Moses Island.









Meryl Silverburgh

real name:
Meryl Silverburgh
sex: female
age: 10s
nationality: USA
height: 175 cm



She is Campbell's niece. As a recruit, Meryl was assigned to Shadow Moses Island and arrived at the island at the very day of the terrorist act, and this dragged her into this incident. She will work with Snake to fight against terrorists. Born in a house of military tradition, from her childhood days she has trained herself to be able to become a soldier. Has no combat experience just like any typical recruit. Being a woman, she still handles a Desert Eagle with only one hand.







Hal Emmerich

real name: Hal Emmerich
sex: male
age: 30s
nationality: USA
height: 177 cm

An engineer of ArmsTech company. White wearing glasses, and of friendly nature. He is taken as one of the hostages in the terrorist act of the time. Loves Japanimation (Japanese animation). His nick name "Otacon" comes from the "OTAKU CONVENTION" that is a fan event of Japanese animation held in the US, and of which he is a regular participant. His grand father was also an scientist who took part in the Manhattan Project. He knows his grandfather's agony of seeing what he created being used as a weapon, for he told Otacon his experience.



GENIUS LOCI SALAMANDER W.S.UNDINE





Roy Campbell

real name: Roy Campbell
sex: male
age: 60s
nationality: USA
height: 185 cm

Ex-Commander of FOX-HOUND. Though already retired from the armed forces, he has been called out because there was no other commander who could get in touch with Solid Snake, the only man who can interdict the terrorist act of this time. Before entering the "former" FOX-HOUND, he served in the US Marine Corps, Green Beret and Delta Force. In FOX-HOUND, he was assigned to X.O. of the unit for his strategic planning capabilities backed up with his experiences. After the death of Big Boss, he discarded the code name system in the unit, and had built up the "new" FOX-HOUND making full use of various hi-tech equipment including reconnaissance satellites. Though civilian now, he shows up in the military uniform wearing a beret.









Naomi Hunter

real name: Naomi Hunter
sex: female
age: 20s
nationality: USA
height: 165 cm

The medical chief of FOX-HOUND. A brown-skinned beauty. In charge of gene therapy and gene strengthening. Her staffs affectionately call her "Doctor Naomi".









Mei Ling

real name: Mei Ling
sex: female
age: 10s
nationality:
China (Kwangtung)
height: 160 cm

She is in charge of the communication data processing in this operation. A student of MIT. Her nationality is China (Kwangtung), though born in the US. Grew up in China Town. Specializing in the image and data processing operation of spy satellites. She also developed the new communication equipment and radar used by Snake in this mission.



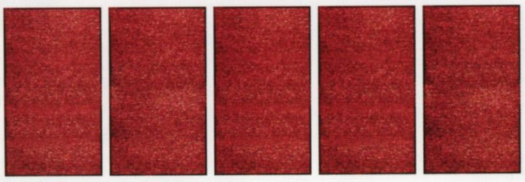






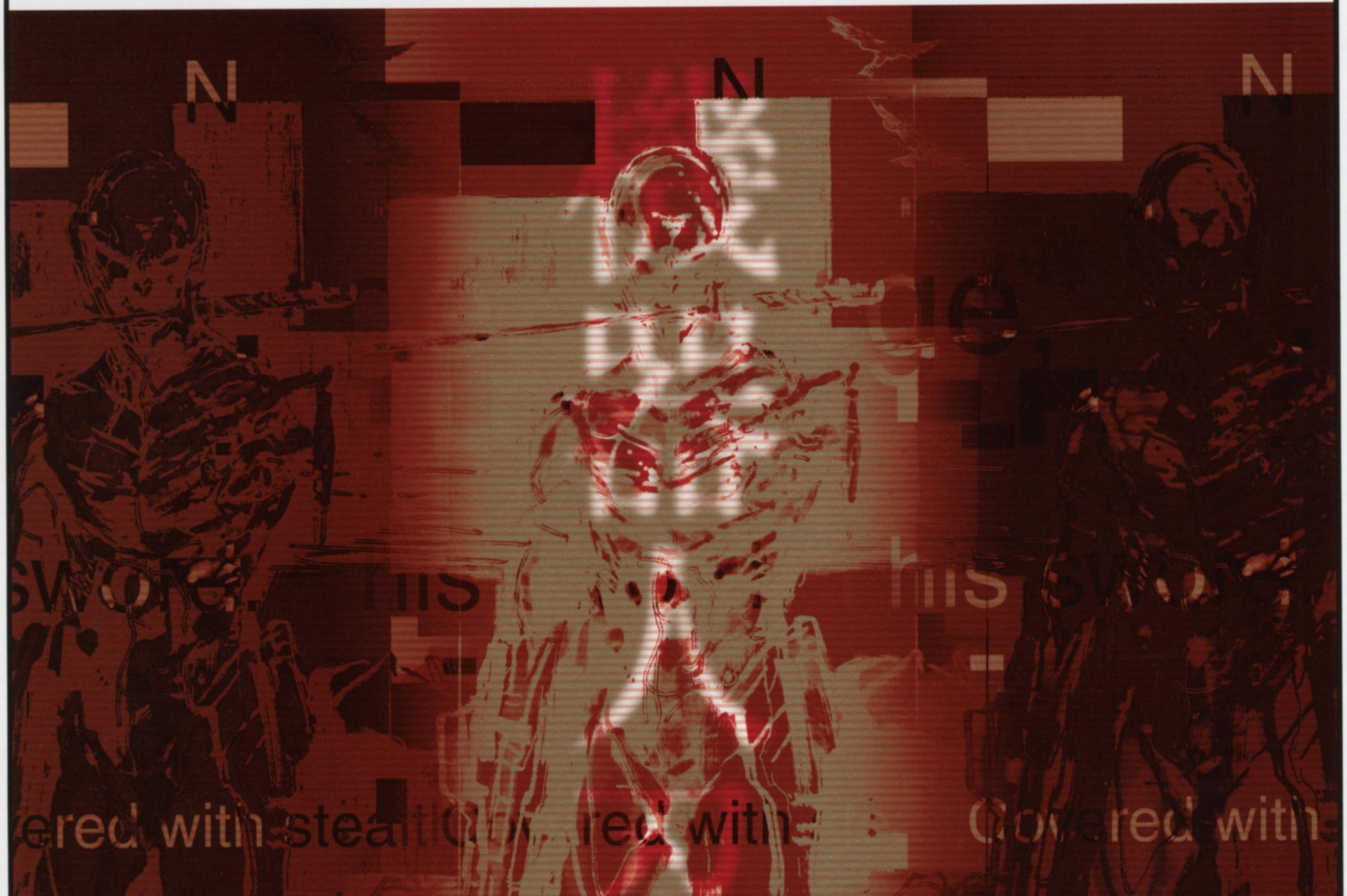
Cyborg Ninja

real name: unknown
sex: male
age: unknown
nationality: unknown
height: 181 cm



A cyborg ninja whose identity is unknown. Covered with stealth camouflage, cuts through steel and even bullets with his sword.







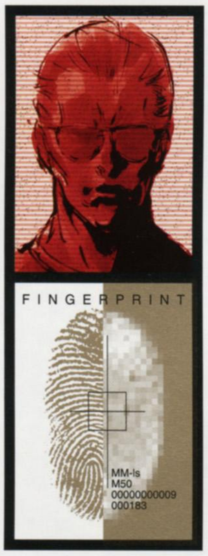
Nastasha Romanenko

real name: Nastasha Romanenko
sex: female
age: 30s
nationality: Russia
height: 171 cm



Military analyst, female, in her thirties, loves smoking. Specializing in hi tech weapons and nuclear weapons. Lives in Los Angeles. Her support to Snake is provided via Codec.She served in the DIA (Defence Intelligence Agency), NSA (National Security Agency), but the end of the Cold War deprived her of her position in the government organizations. She leaves the bureau to become a free-lance analyst. She lived near Chernobyl at the time of the accident, and still suffers from a radiation hazard.





Master Miller

real name: McDonell Miller
sex: male
age: 50s
nationality: USA
height: 183 cm



McDonell Miller. A third generation AJA (American of Japanese Ancestry). He served in the SAS, Green Beret, Marine Corps and FOX-HOUND as a master of survival training. In those days he was familiar among soldiers as a hard hearted force, he lives in the nature of Alaska.





Kenneth Baker

real name: Kenneth Baker
sex: male
age: 60s
nationality: USA
height: 168 cm

The president of ArmsTech, which is the leading company of the military industry. Rotund middle age man. He has been proceeding the development of METAL GEAR to survive in the stagnant military industry. He also knows PAL. He is rescued by Snake while tortured by Revolver Ocelot, one of the FOX-HOUND men.

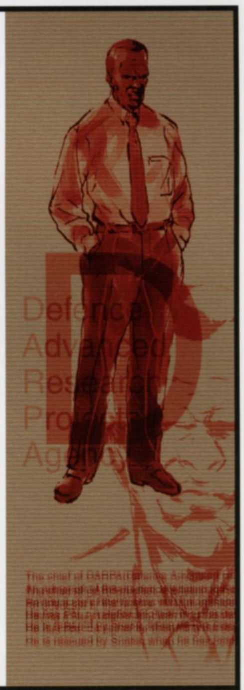




Donald Anderson

real name: Donald Anderson
sex: male
age: 50s
nationality: USA
height: 185 cm

The chief of DARPA(Defence Advanced Research Projects Agency). An advocate of the nuclear retaliation theory. Having a cozy relationship with the president of ArmsTech, he secretly proceeded the development of METAL GEAR as a black project. He has PAL— a cipher for disarming the detonation code of nuclear warheads. He is rescued by Snake, when he has been taken hostage.



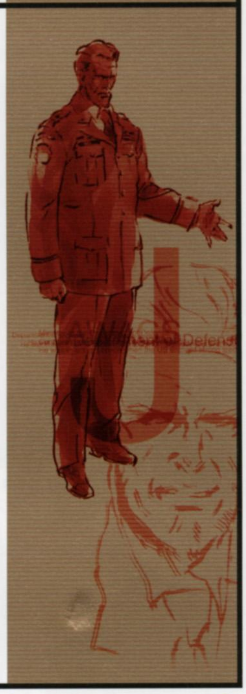


Jim Houseman

real name: Jim Houseman
sex: male
age: 70s
nationality: USA
height: 179 cm



Minister of the Department of Defense. Controls the whole operation from AWACS. He was in active service when the US enjoyed strong leadership over the world.



Solid Snake, Infiltration, Alaska, Nuclear Weapon Storage, Terrorists, Revolution, Hi-Tech Unconventional Warfare Unit, FOX-HOUND, Shadow Warriors, Next-Generation Special Force, VR Simulation, Gene Therapy, Soldier Gene, Exoskeleton, Stealth Camouflage, Nanomachines, DDS, Dog Sled Race, Gulf War Syndrome, PAL, Psychic Soldier, Soliton Radar, Real Time Burst Communication, Dismantled Nuclear Warheads, Dissolved Nucleus Plutonium, Trinity, Apoptosis, Asymmetry Theory, Black Project, Black Budget, National Security Agency, Defense Intelligence Agency, Department of Energy, OUTER HEAVEN, Zanzibar Land, Big Boss, Manhattan Project, Hiroshima, MIRV, Inter-Continental Ballistic Missile, Submarine-Launched Ballistic Missile, Airbourne-Launched Ballistic Missile, Mass Destruction Weapon, Comprehensive Nuclear Test Ban Treaty, Nuclear Nonproliferation Treaty, Anti-Ballistic Missile Treaty, Theater Missile Defense, Sub-critical Nuclear Experiment, Nova, Nif, Nuclear Launch Simulation, Surface-piercing tactical nuclear bomb, START-3, Nuclear-equipped Walking Battle Tank, Liquid Snake

狐狸狗特種部隊



SPECIAL FORCE GROUP FOX-HOUND



Big Boss

real name: unknown
sex: male
age: died in his 70s
nationality: USA (assumed)
height: 192 cm

Ex-FOX-HOUND commander. Fought as a mercenary around the world in 70's. Restected by people as the mythological "Great Soldier". In 90's, he was appointed as a commander of hi-tec unconventional warfare force, FOX-HOUND. By the ample funds and connections from his mercenary days, he build an independent militarized nation, "OUTER HEAVEN" but it was destroyed by Solid Snake. After escaping to Central Asia, he again build a fortress "ZANZIBAR", but again Solid Snake frustrated his ambition.









Liquid Snake

real name: unknown
sex: male
age: 30s
nationality: USA (UK)
height: 183 cm



A man who has the same appearance as Solid Snake. After the uprising of Zanzibar (after Solid Snake left the unit), he joined FOX-HOUND. His splendid fighting skills made him a combat leader of FOX-HOUND. He is the mastermind of this terrorist act.







Revolver Ocelot

real name: unknown

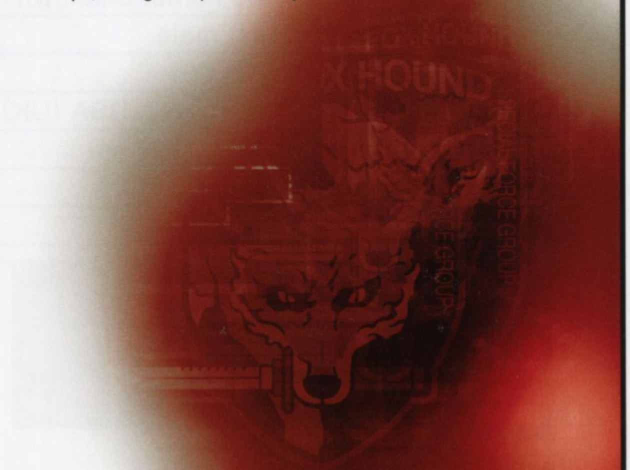
sex: male

age: 50s

nationality: Russia

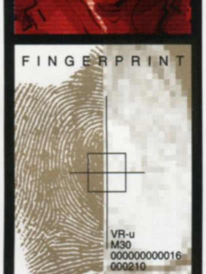
height: 182 cm

A FOX-HOUND member. Ex-Spetsnaz. A gun nuts who loves cowboy movies and spaghetti western. He is also a "torture-maniac". His name is known from being a special torturing adviser at concentration camps, during his Spetsnaz days.









Vulcan Raven

real name: unknown

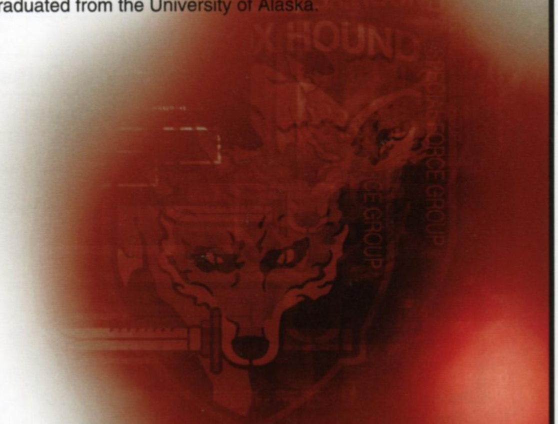
sex: male

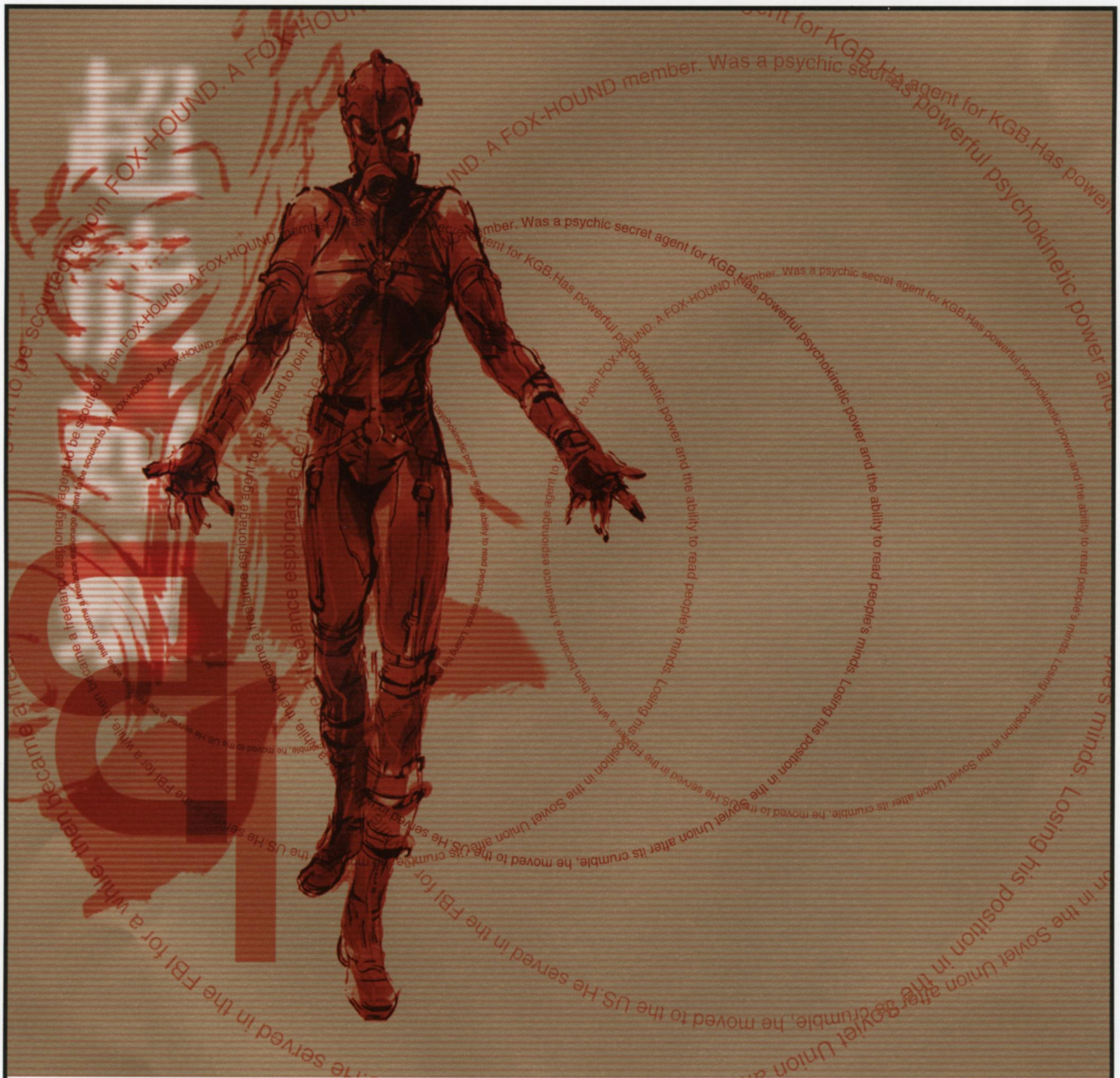
age: 30s

nationality: USA

height: 210 cm

A FOX-HOUND member. Has an Alaskan Native American and an Inuit as his parents. Can stand severe cold and has a strong body, which enables him to handle a gatling gun (normally equipped on jet fighters) just like a rifle. Brought up as a shaman and has supernatural abilities of some kind. Has a tattoo of a raven on his forehead. An elite who graduated from the University of Alaska.





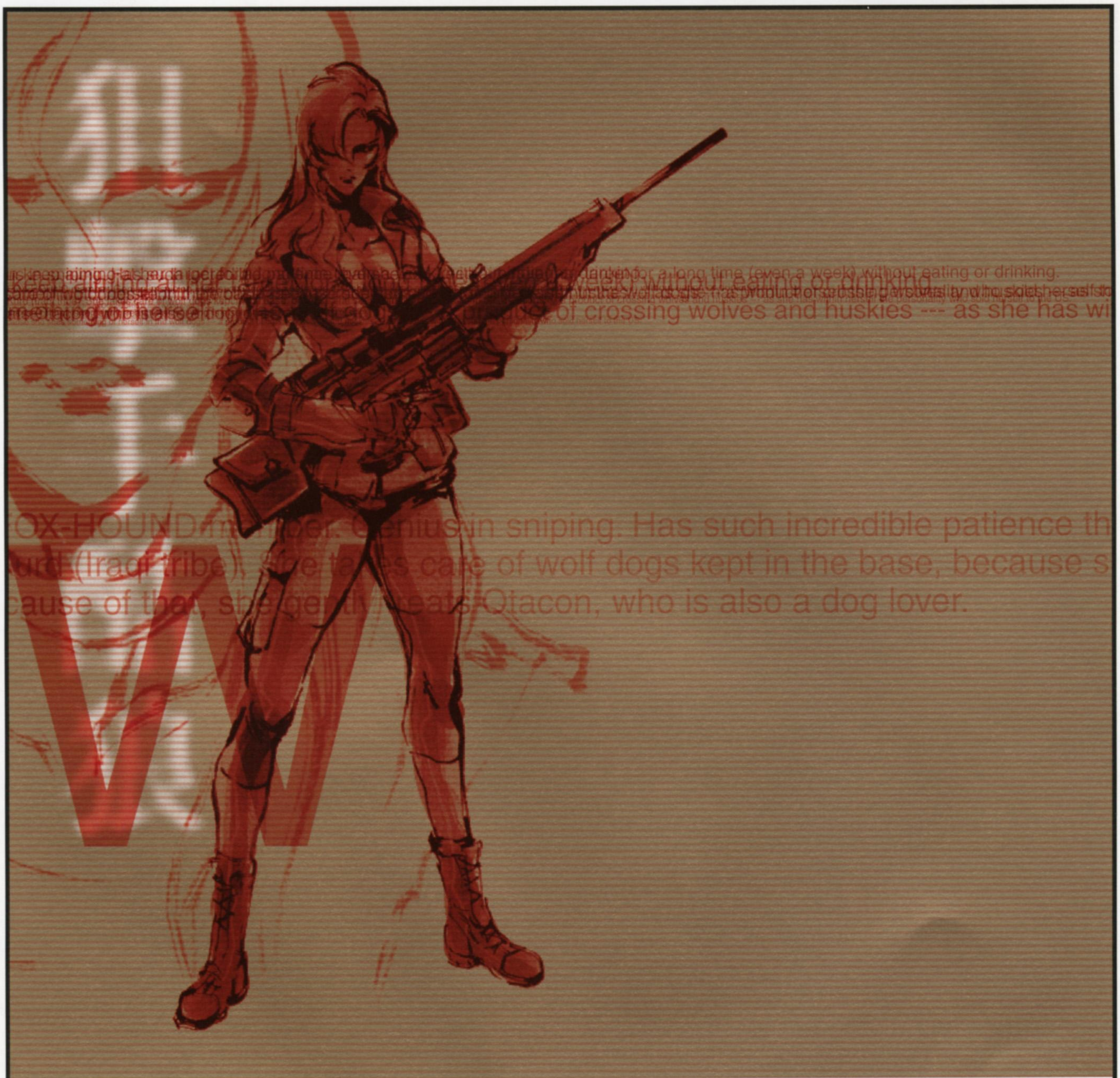




Psycho Mantis

real name: unknown
sex: male
age: 30s
nationality: Russia
height: 190 cm

A FOX-HOUND member. Was a psychic secret agent for KGB. Has powerful psychokinetic power and the ability to read people's minds. Losing his position in the Soviet Union after its crumble, he moved to the US. He served in the FBI for awhile, then became a freelance espionage agent to be scouted to join FOX-HOUND.





Sniper Wolf

real name: unknown

sex: female

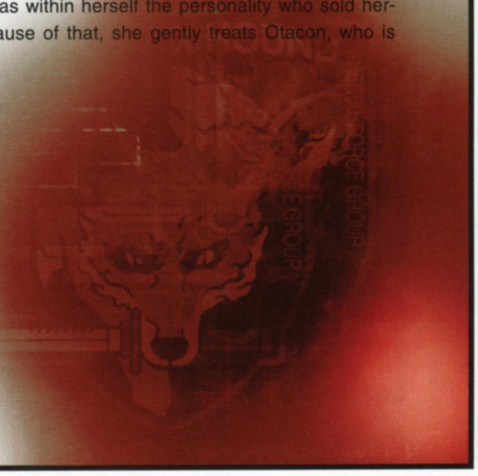
age: 20s

nationality: Iraq

height: 176 cm



A FOX-HOUND member. Genius in sniping. Has such incredible patience that she can keep aiming at her target for a long time (even a week) without eating or drinking. A Kurd (Iraqi tribe). She takes care of wolf dogs kept in the base, because she sees something of herself in the wolf dogs --- a product of crossing wolves and huskies --- as she has within herself the personality who sold herself to the US. Because of that, she gently treats Otacon, who is also a dog lover.







FINGERPRINT

NO-DATA

DO-u
M00
000000000019
000000

Decoy Octopus

real name: unknown
sex: unknown
age: unknown
nationality: unknown
height: unknown

Nationality: Unknown
Age: Unknown / Real name: Unknown
A master of disguise. Copies his subjects down to even their blood.





Genome Soldiers

A: NBC Warfare Troop
B: Light Infantry Troop
C: Arctic Warfare Troop
D: Heavily Armed Troop

Members of the next-generation special forces. Though having received gene therapy and various VR training, some do not have any actual combat experience. They are sent over to Alaska for the new nuclear weapons exercise with METAL GEAR, but are mind-controlled by Psycho Mantis to be a part of the terrorist force.







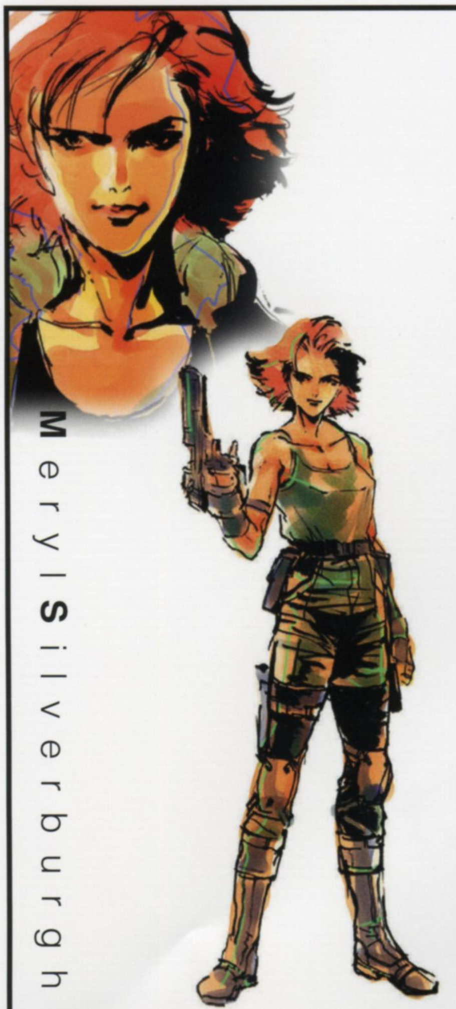
Solid Snake

IT'S 180





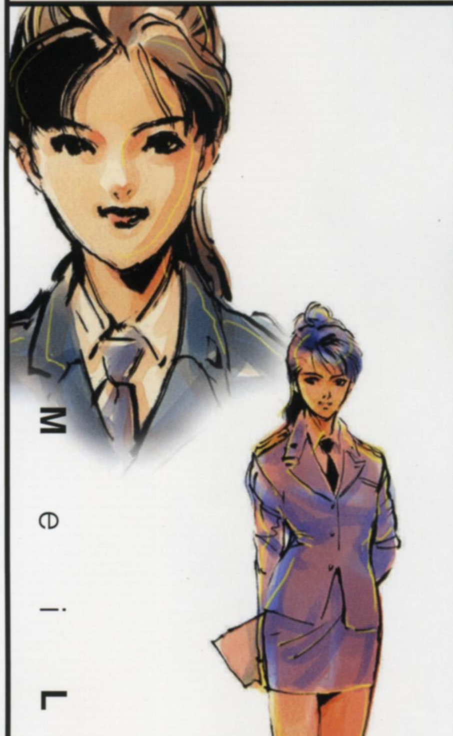




Meryl Silverburgh



M



Mei Ling



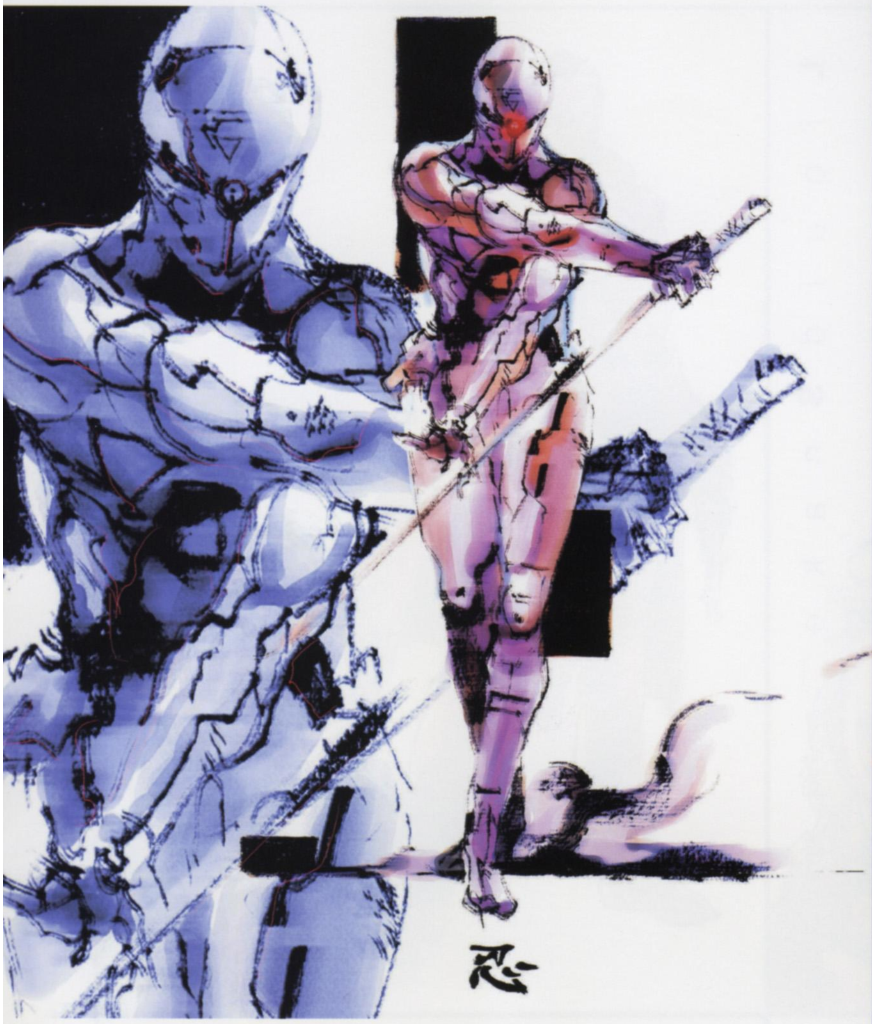
Naomi Hunter



Roy Campbell


Hal Emmerich
Nastasha Romanenko
Master Miller
Donald Anderson
Jim Houseman
Kenneth Baker
ARMS TECH

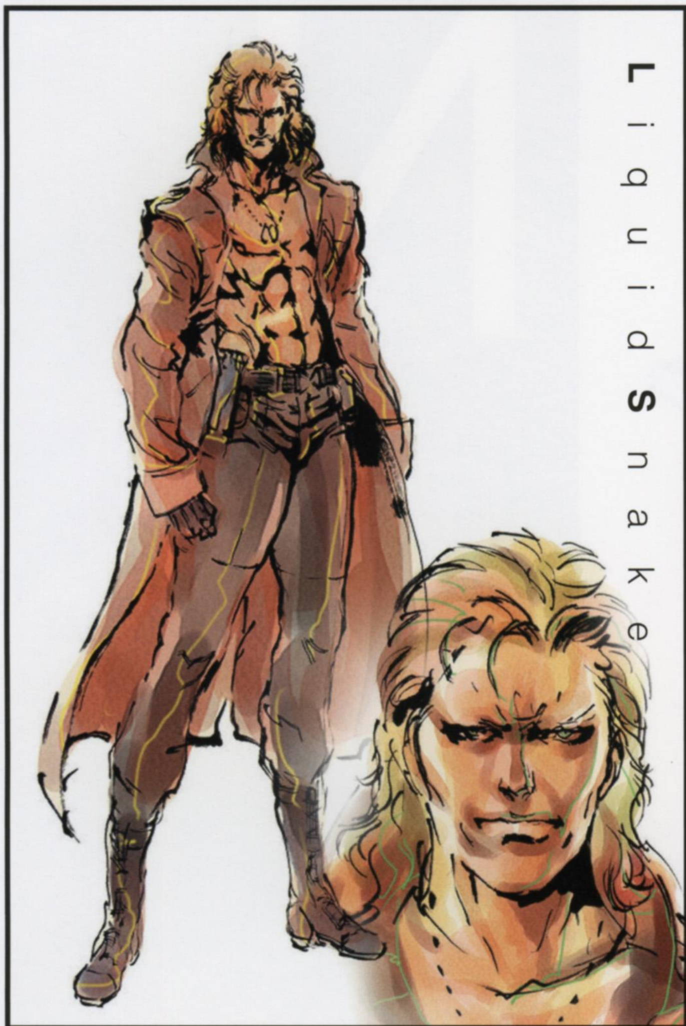

機器人の





CYBORG NINJA

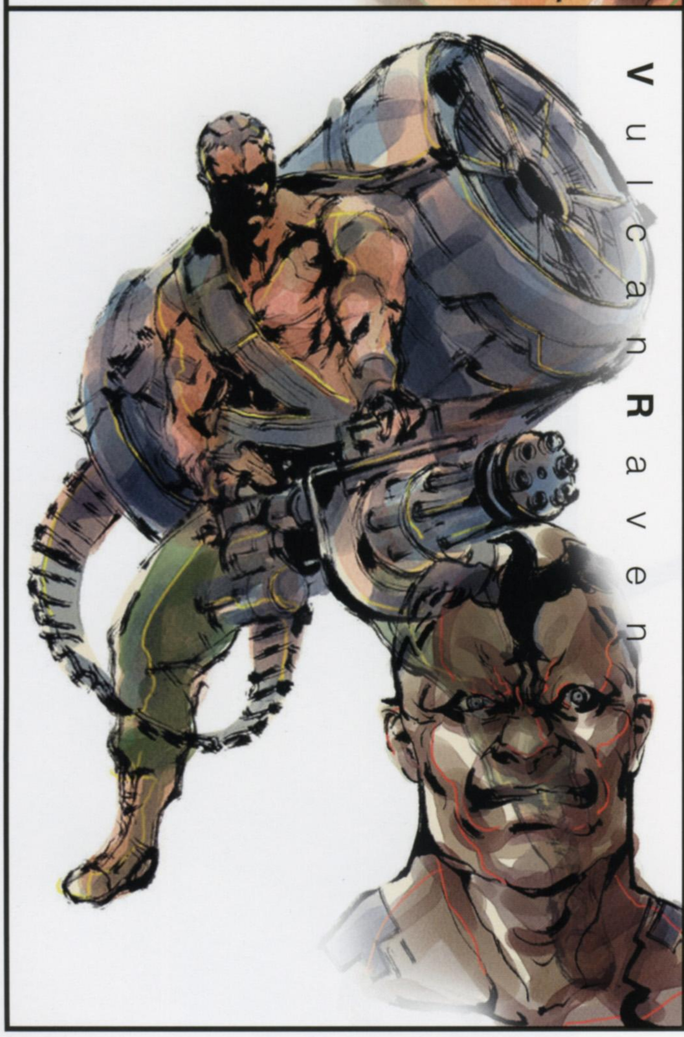




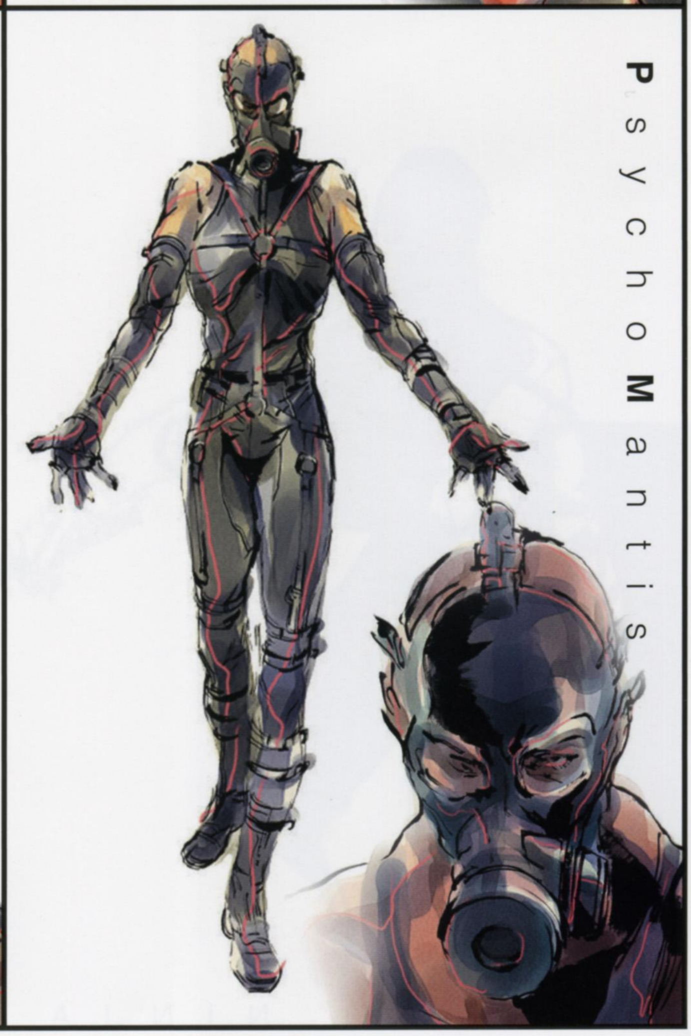
Liquid Snake



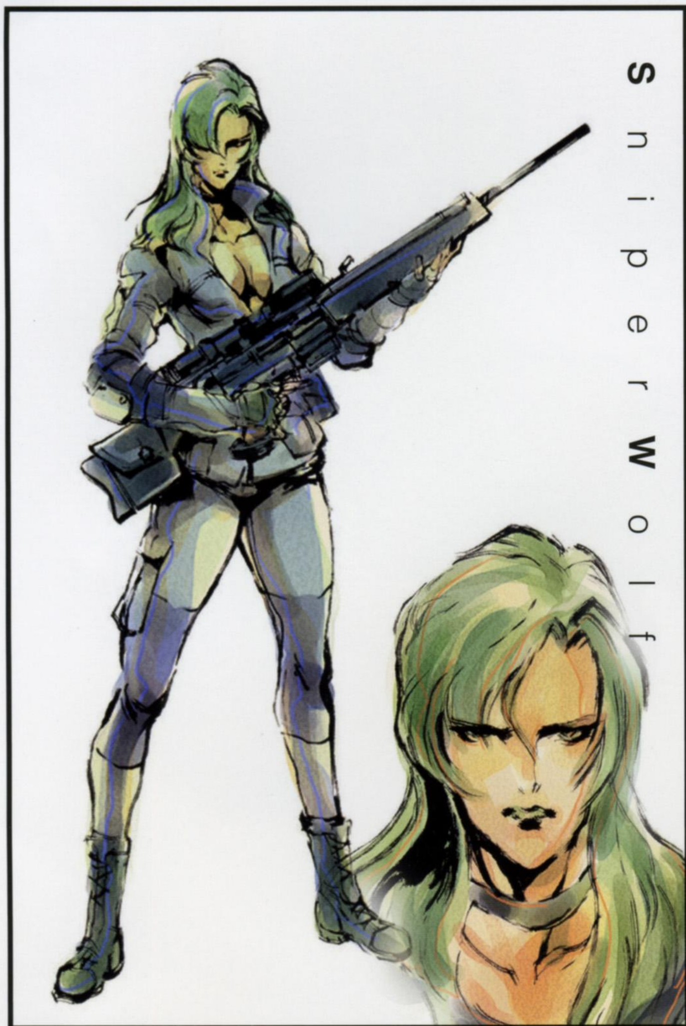
Revolver Ocelot



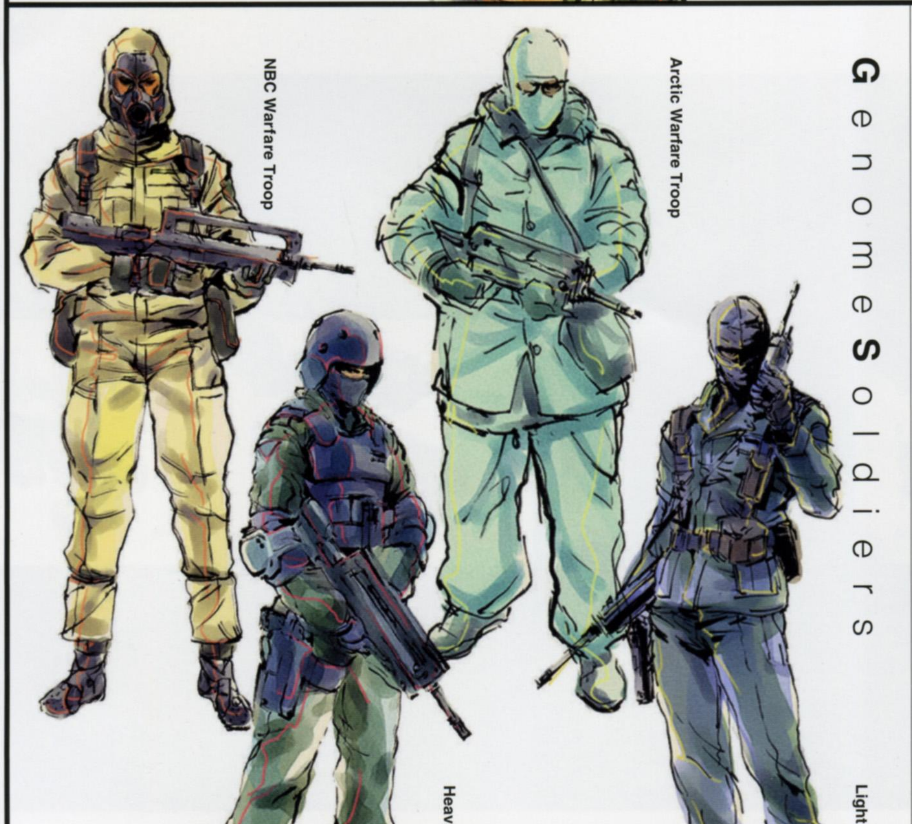
Vulcan Raven



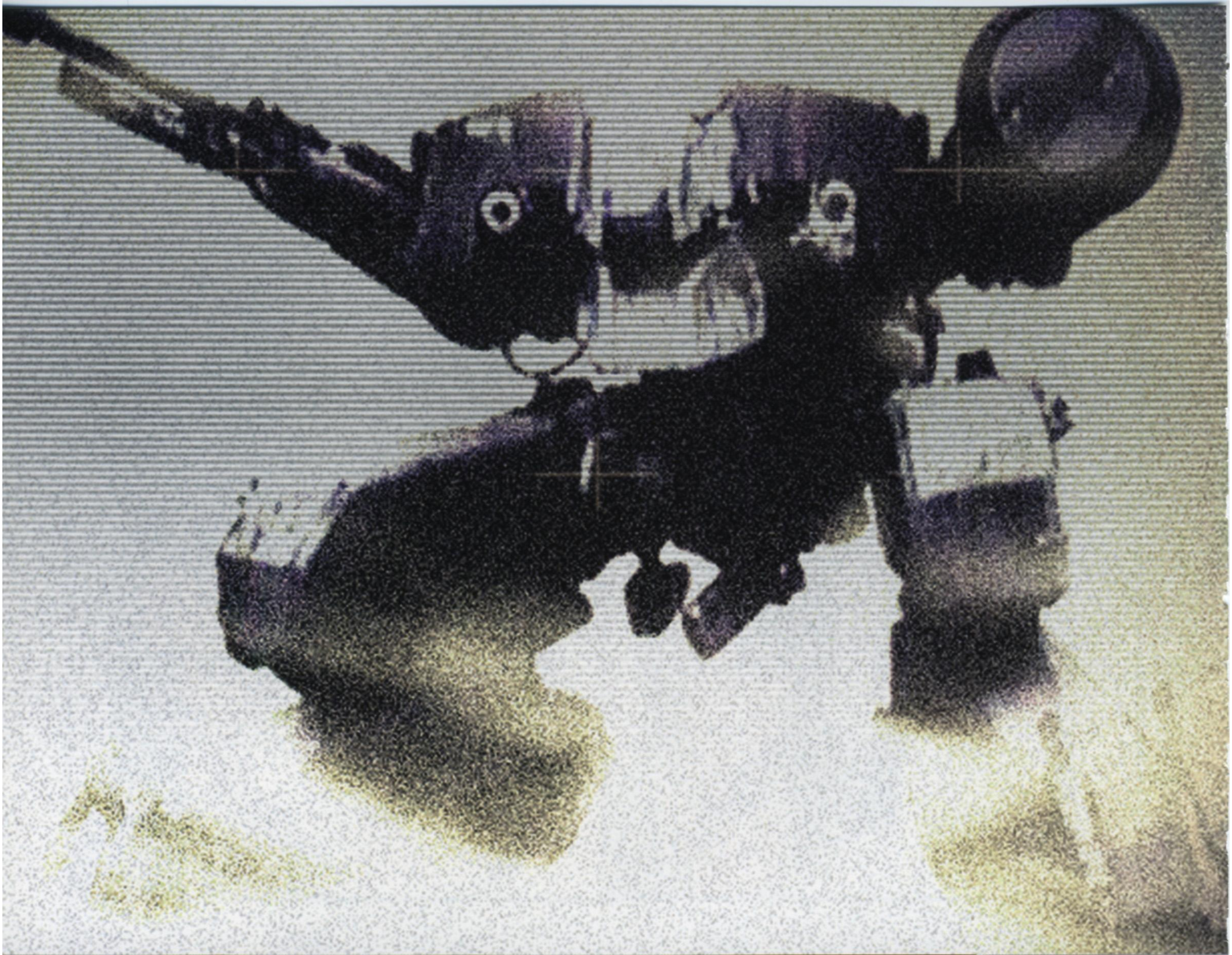
Psycho Mantis

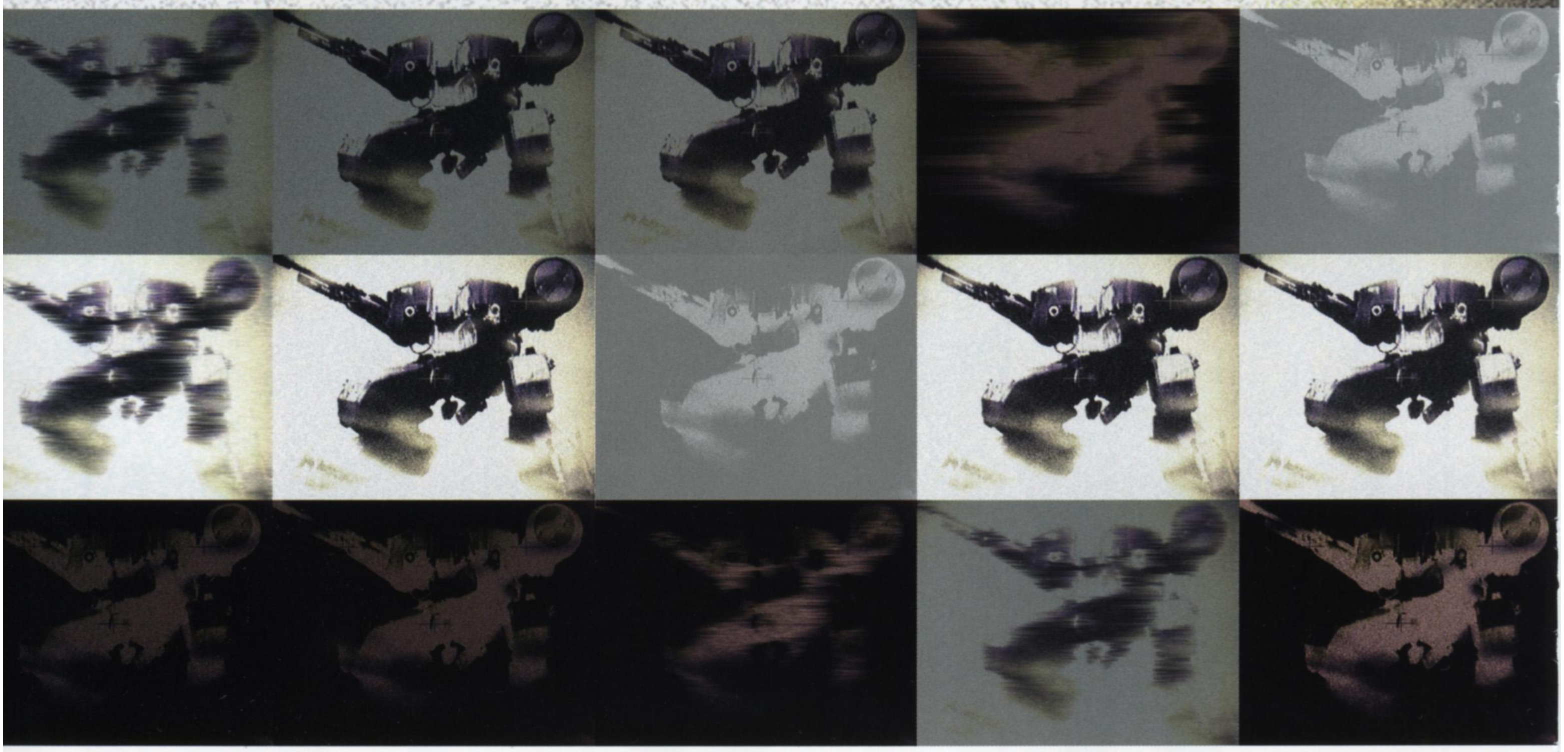

Sniper Wolf


Decoy Octopus


Genome Soldiers
NBC Warfare Troop
Arctic Warfare Troop
Heavily Armed Troop
Light Infantry Troop

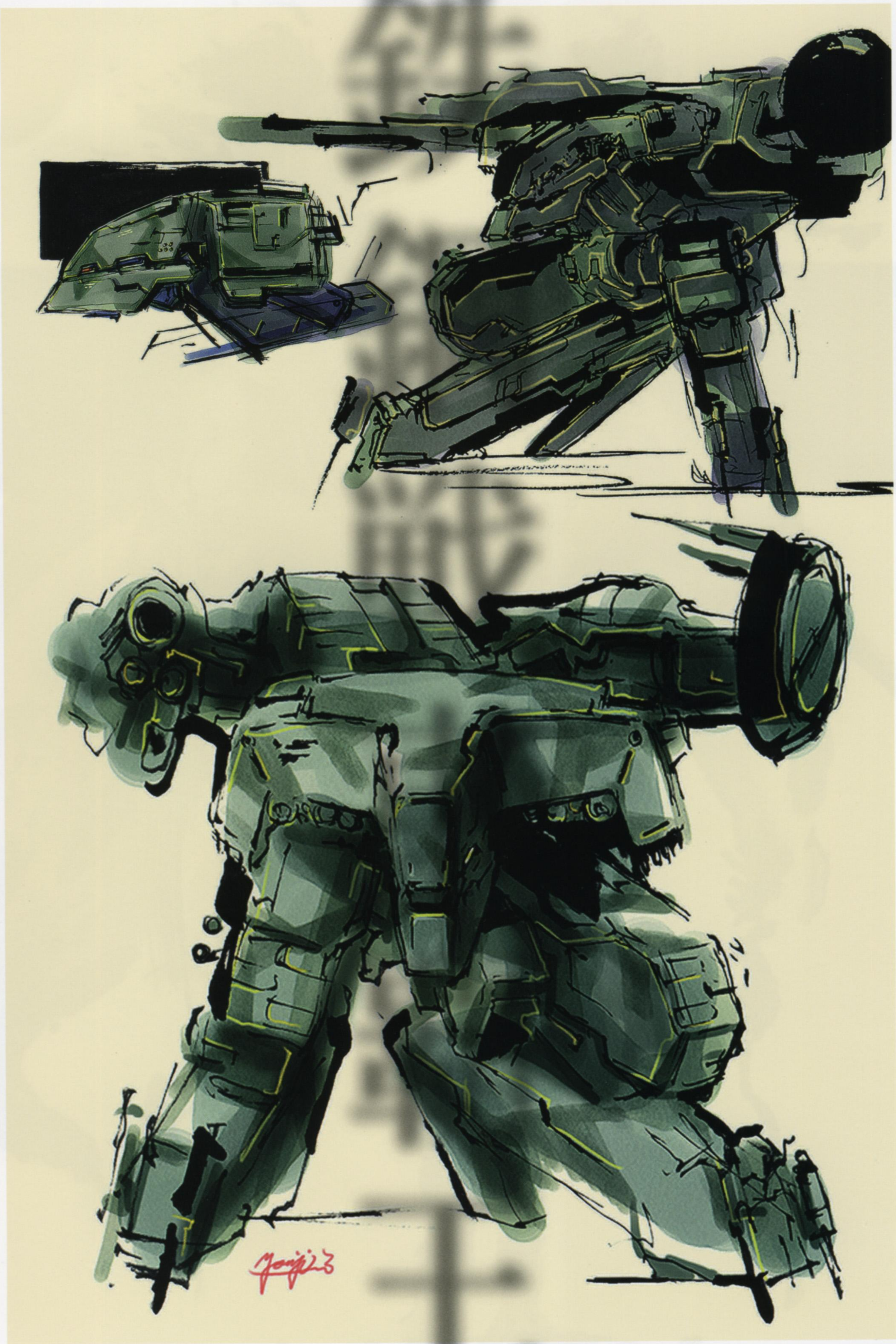

Big Boss





スクラッチしたモデルを8mmカメラで撮影してテレビに写し、それをデジカメで撮ってMacにもってきて、エフェクトを乗せたりして遊んでいました。
昔、模型誌でやっていた感じですね。一度やってみたかったのです。

I filmed the model with scratched texture with a 8 mm camera and displayed it on the TV monitor. Then I also took pictures with a digital camera to add effects with my Mac.
This was like what modeling magazines used to do in the past. I always wanted to try doing this myself.





Publicity Illustrations



予約特典用ポストカードと同じ技法で描いています。いつも使っているペラペラのコピー用紙に薄墨や修正インクを塗り重ねたので、ベコベコのパリパリになってしまいました。
最後にはマチエールも見えてきて、なんだか油絵を描いている感じになってしまいました。懐かしくて楽しかったです。

This is drawn with the same technique used for the postcards that were given out as a bonus to those who reserved the product. It got really crispy and dried up because I painted over it repeatedly with thin black ink and correcting ink on top of regular copying paper. Toward the end showed up matiere from underneath as if I was oil painting — something I used to do in the past. The experience was fun and brought back memories.



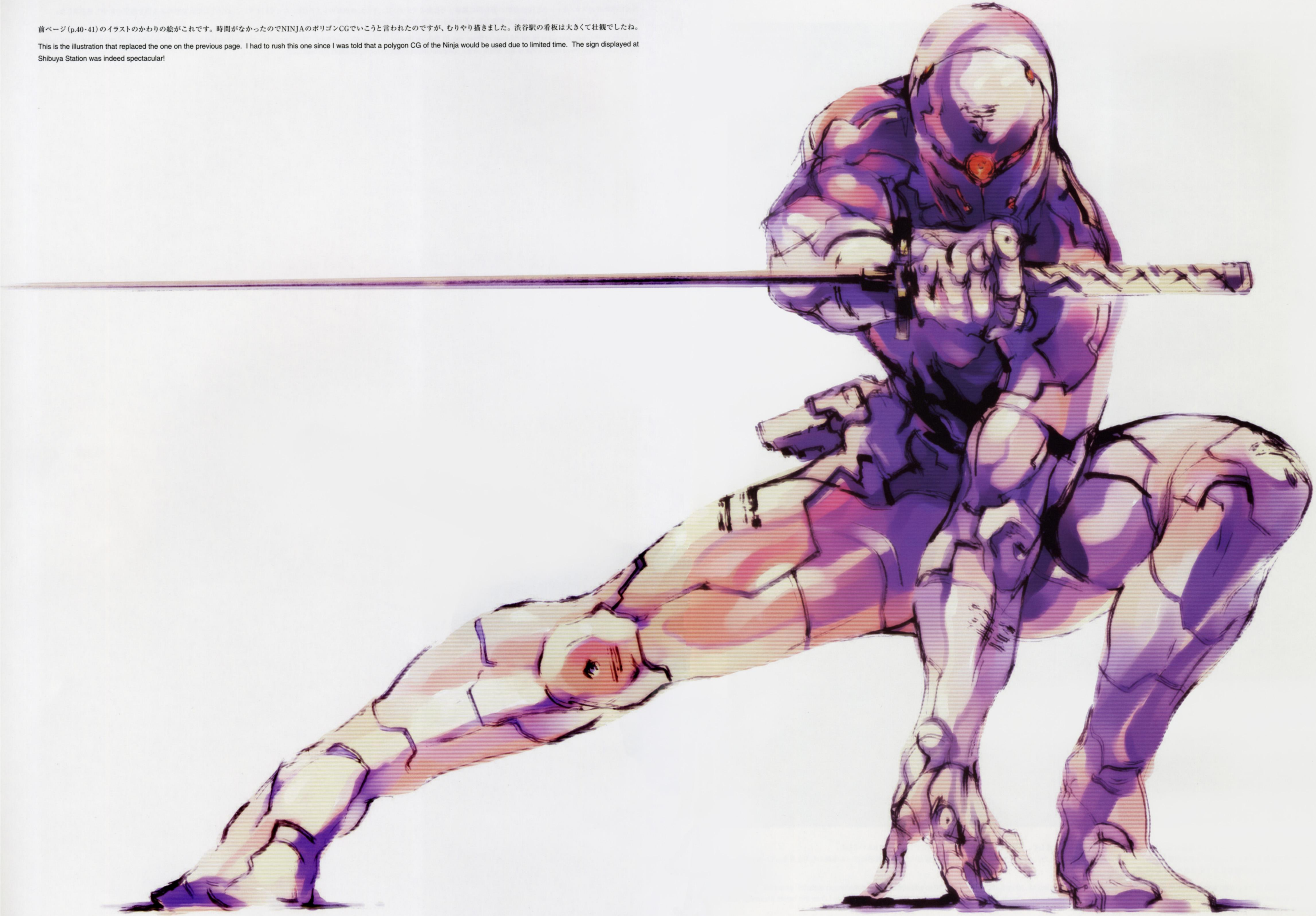


当初は恵比寿のスカイウォークとJR渋谷駅の看板用に描き下ろしたのですがNG。そのため横長のレイアウトになっています。こってりとした重量感のある色を出すのに少し悩みました。
コンピュータで色を入れると色々な手法が可能な分、その中からベストに近いものを選ぶのに苦労します。

This was for the signs displayed by the Skywalk of Ebisu and JR Shibuya Station but never got used there. This is long sideways to serve that purpose. It was not easy to create such heavy colors.
Being able to implement many ways to add colors on the computer made it difficult for me to select the best touch.

前ページ(p.40-41)のイラストのかわりの絵がこれです。時間がなかったのでNINJAのポリゴンCGでいこうと言われたのですが、むりやり描きました。渋谷駅の看板は大きくて壮観でしたね。

This is the illustration that replaced the one on the previous page. I had to rush this one since I was told that a polygon CG of the Ninja would be used due to limited time. The sign displayed at Shibuya Station was indeed spectacular!

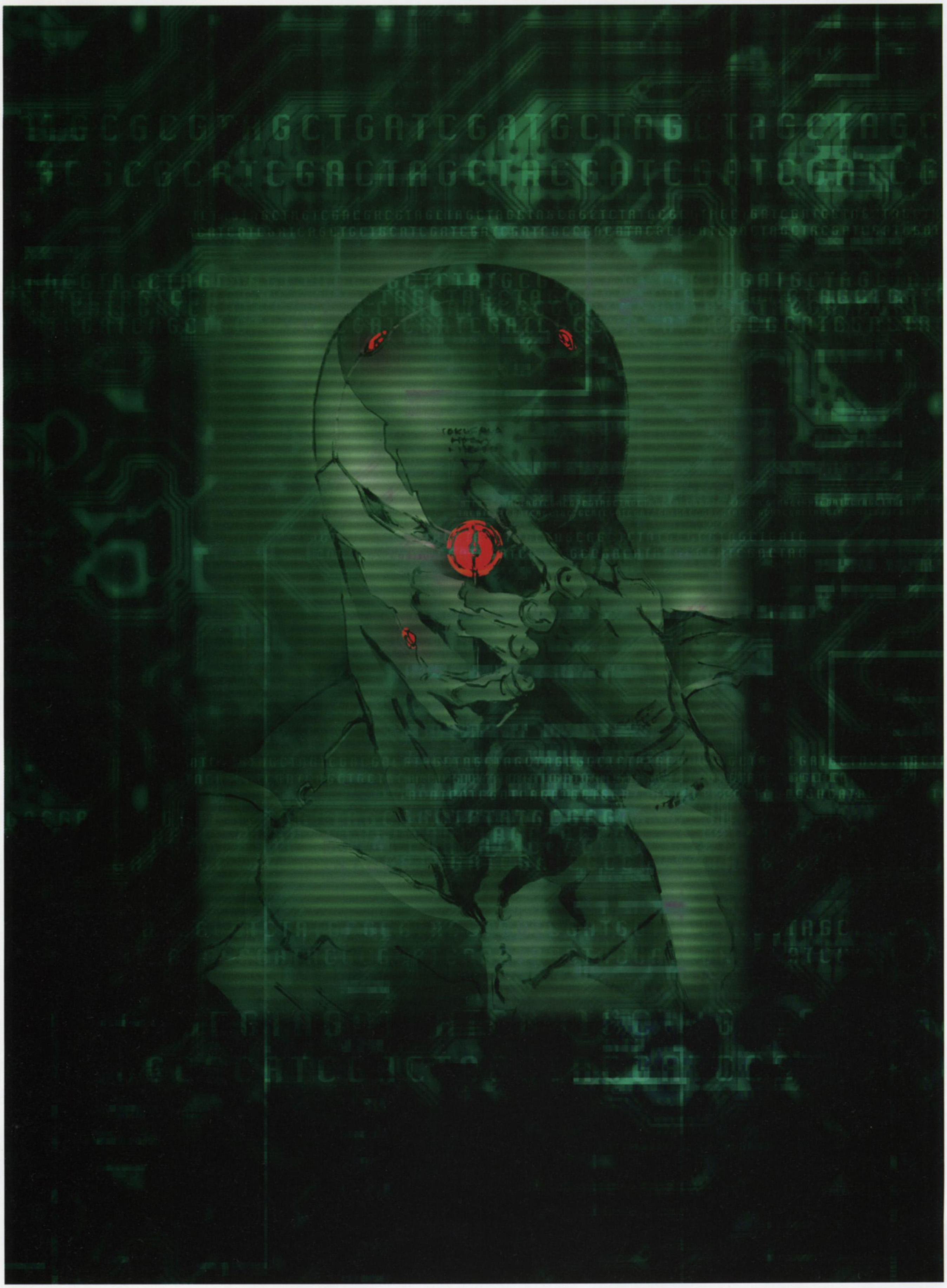


1.



1. ポスター、ジャケット、ゲームタイトル画面に使われた絵です。モノクロの素材を用意して、久留一郎氏（コナミJPN）にエフェクトを乗せてもらいました。
2. メタルギア自体をメインにしたビジュアルが欲しかったので、こんな感じで描きました。メタルギアのデザインがFIXする前だったので、細部はゲーム本編のものと異なっています。レールガンも、当初は装備される予定はありませんでした。

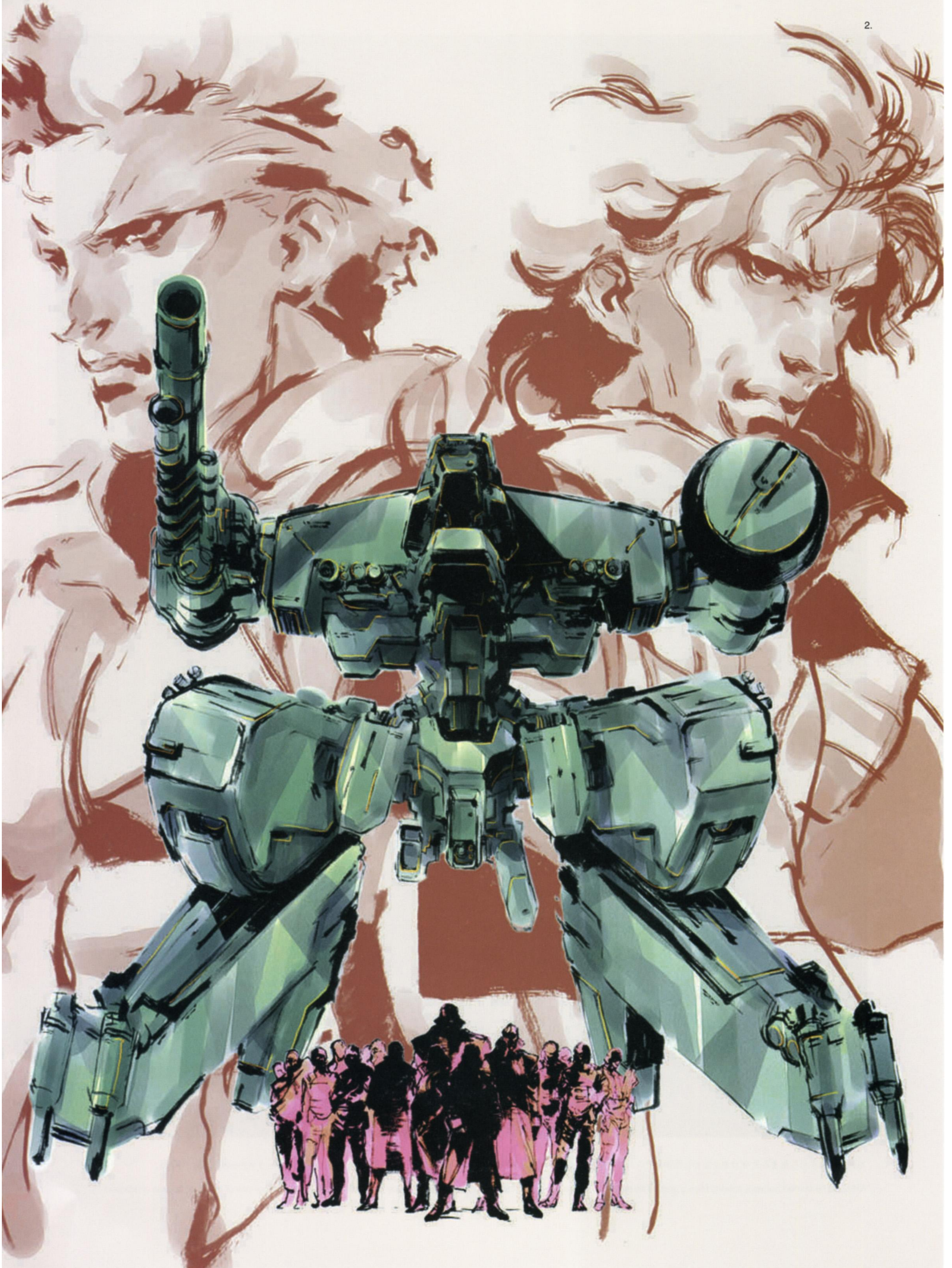
1. This was used for the poster, package visual, and the title screen of the game. I asked Mr. Ichiro Kutome (Konami JPN) to add effects to the monochrome material I prepared.
2. I drew this because I wanted something with Metal Gear itself being the central character. Details of Metal Gear do differ from those in the game since I drew this before the design was finalized. Equipping Metal Gear with a rail gun was not part of the original plan.

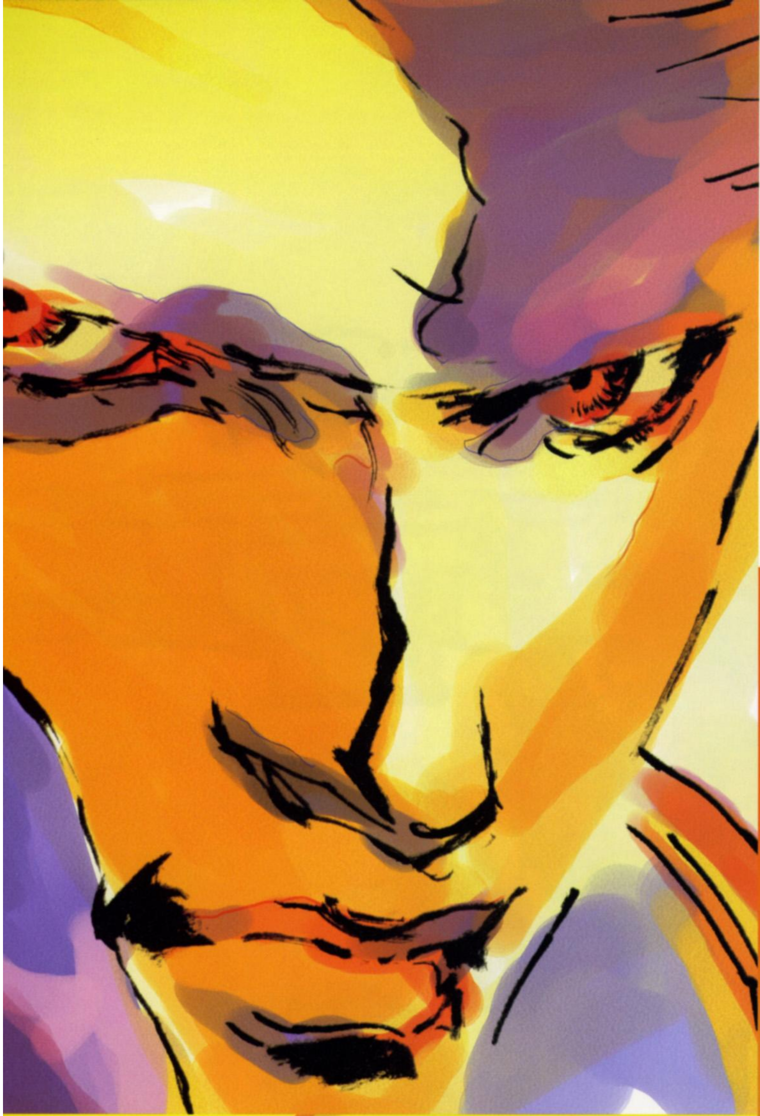


当初、落書きから生まれたザコキャラでしたが、ゲームのタイトルを飾るメインキャラにまでなってしまいました。もっとも僕の心に残るキャラクターのひとりです。

Although he started out as a nobody from a graffiti, he ended up becoming one of the main characters to appear on the main visual. He is now one of my most favorite characters.

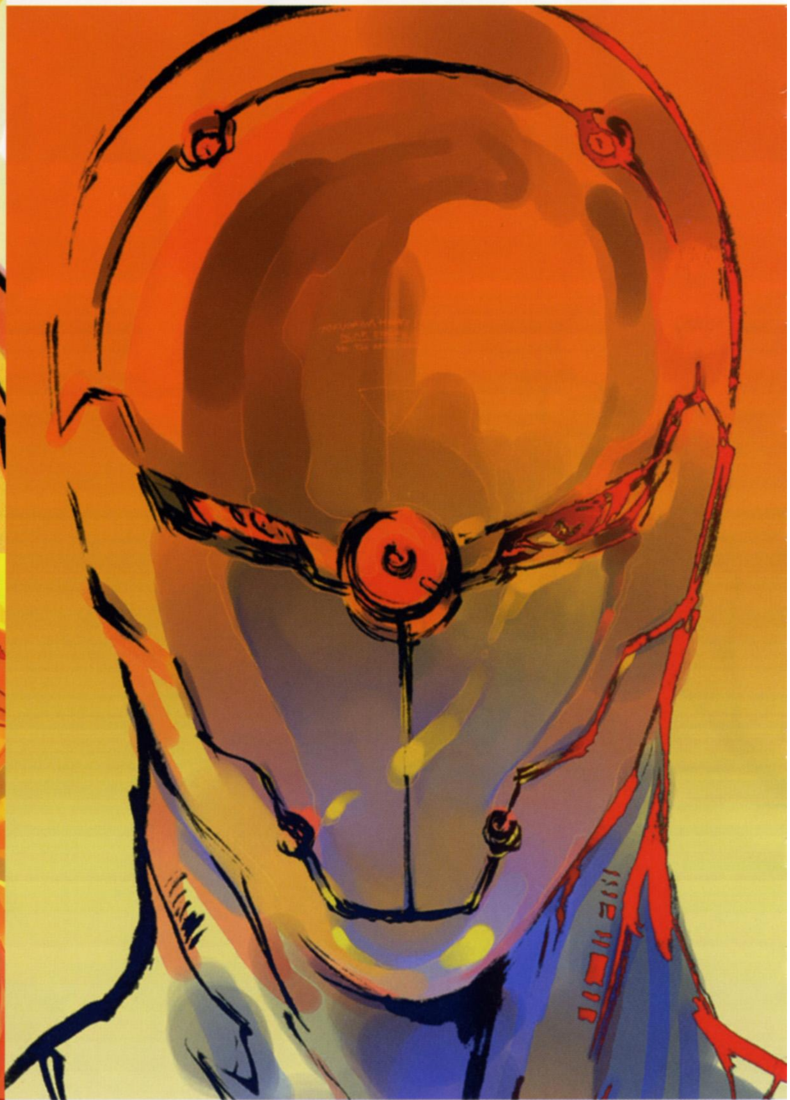
2.





実はスケッチブックの端に落書きしていたものに、ペインターでチョロっと色を乗せただけの絵です。急遽イラストが必要になったので、こんなところです。まあ、インパクトがあればそれでOKでしょう。

This originally was a simple graffiti in my sketchbook, to which I added some colors with the Painter. We then needed an illustration immediately, and this turned out to serve the purpose. This is just how things happen. I think this is OK as long as it has a great impact.





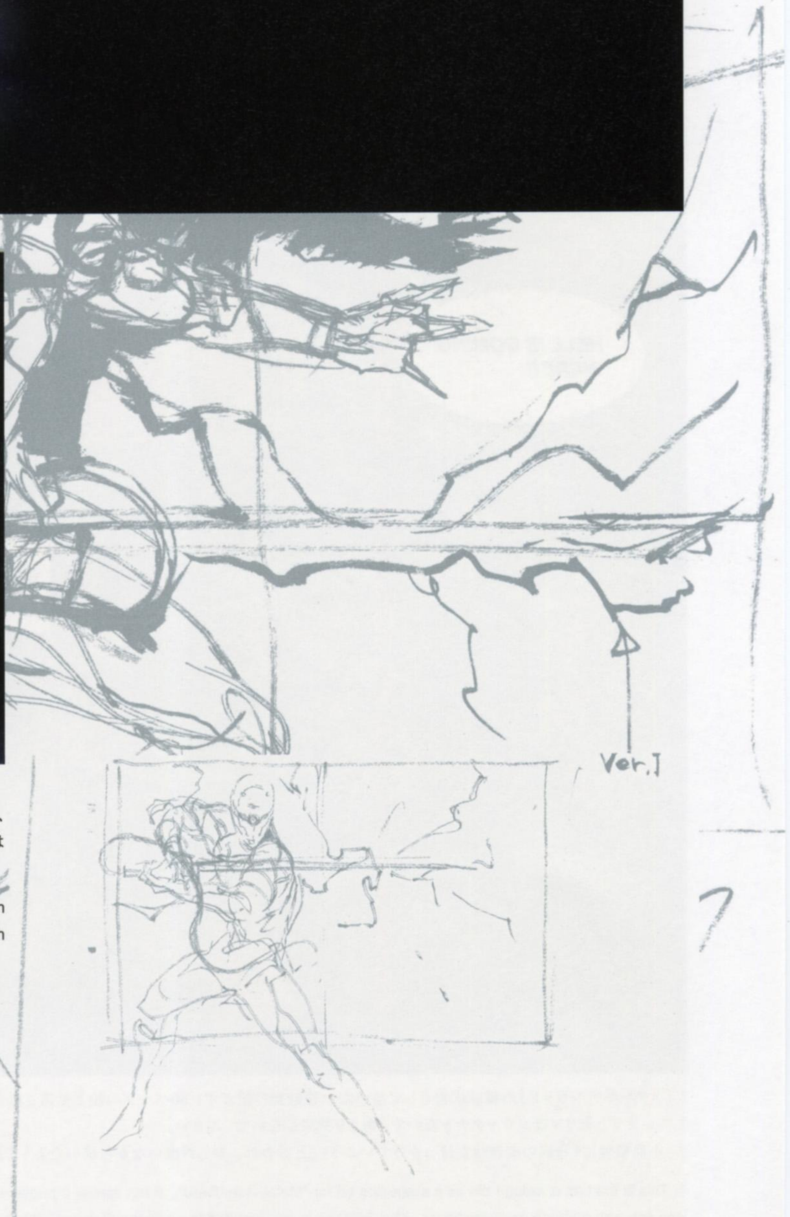
これもかなり初期に描いた絵ですが、結構気に入ってます。

This drawing done early in the project is a favorite of mine.









E3ショー用のパンフレットに使用したCGイラストです。最初に筆でラフスケッチをおこして、イメージをCGスタッフに伝え、なんどもやり取りしながら仕上げていくことになります。E3では会場の盛り上がりが熱く激しく、嬉しいかぎりでした。

This CG illustration was used in a brochure for E3. First I did a rough sketch with a brush, then communicated what was in my mind to the CG artists, and went back and forth to them to finish this. At E3 the hype was great, and I was really pleased.

1.



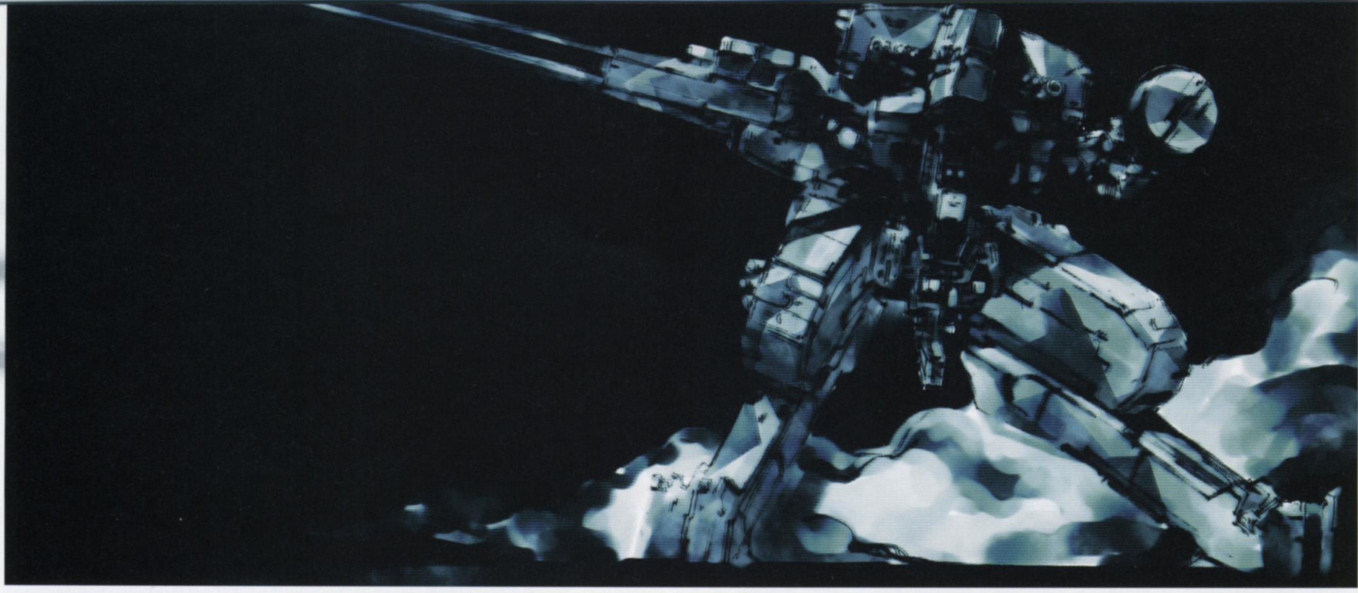
1.『メタルギア ソリッド』の雑誌広告として描いた一番最初の絵です。50ページの絵と見開きになっていました。物語性の強いゲームであることを主張するために、コミックっぽいイメージにしています。セリフはムチャクチャなので、あまり気にしないでください。

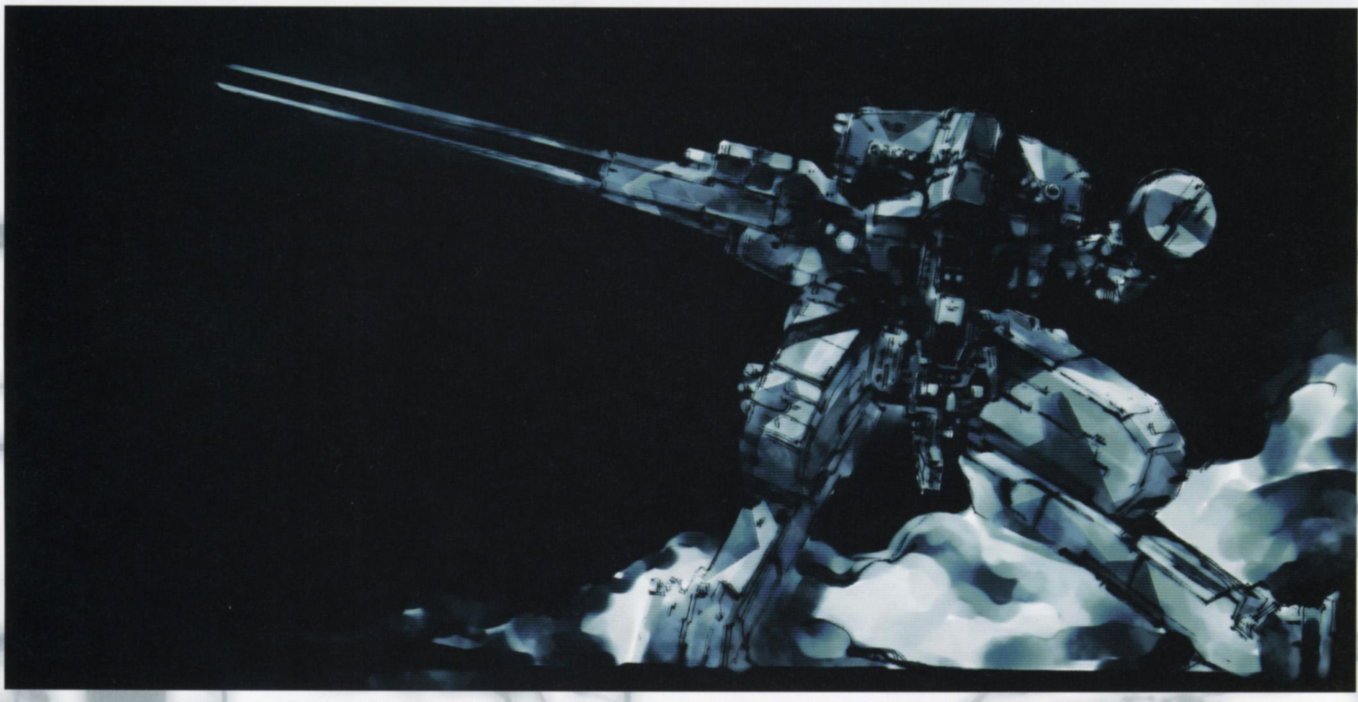
2. 小島監督に「今回の広告は女ばっかりでいこう!」と言われ、少し戸惑いながら描いたように記憶しています。監督は「ラヴァーズロック」というタイトルまでつけてくれました。

1. This is the first drawing I did as a magazine ad for "Metal Gear Solid". It ran across 2 pages with the illustration on page 50. I took the comic book approach to communicate that the game was one with a strong narrative flavor. The dialogue is not intended to make much sense. Please do not spend too much time trying to figure it out.

2. Mr. Kojima, the director, asked me to "draw something with women only!". I fulfilled his request while being a bit confused. He even ended up giving this the name "Lover's Rock".

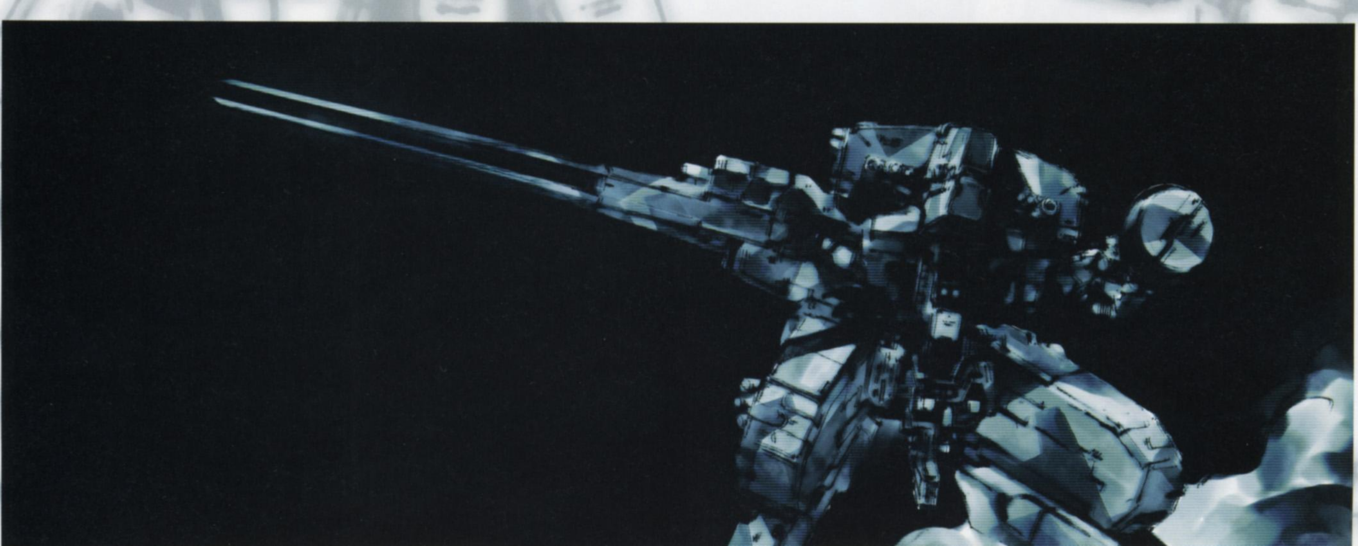


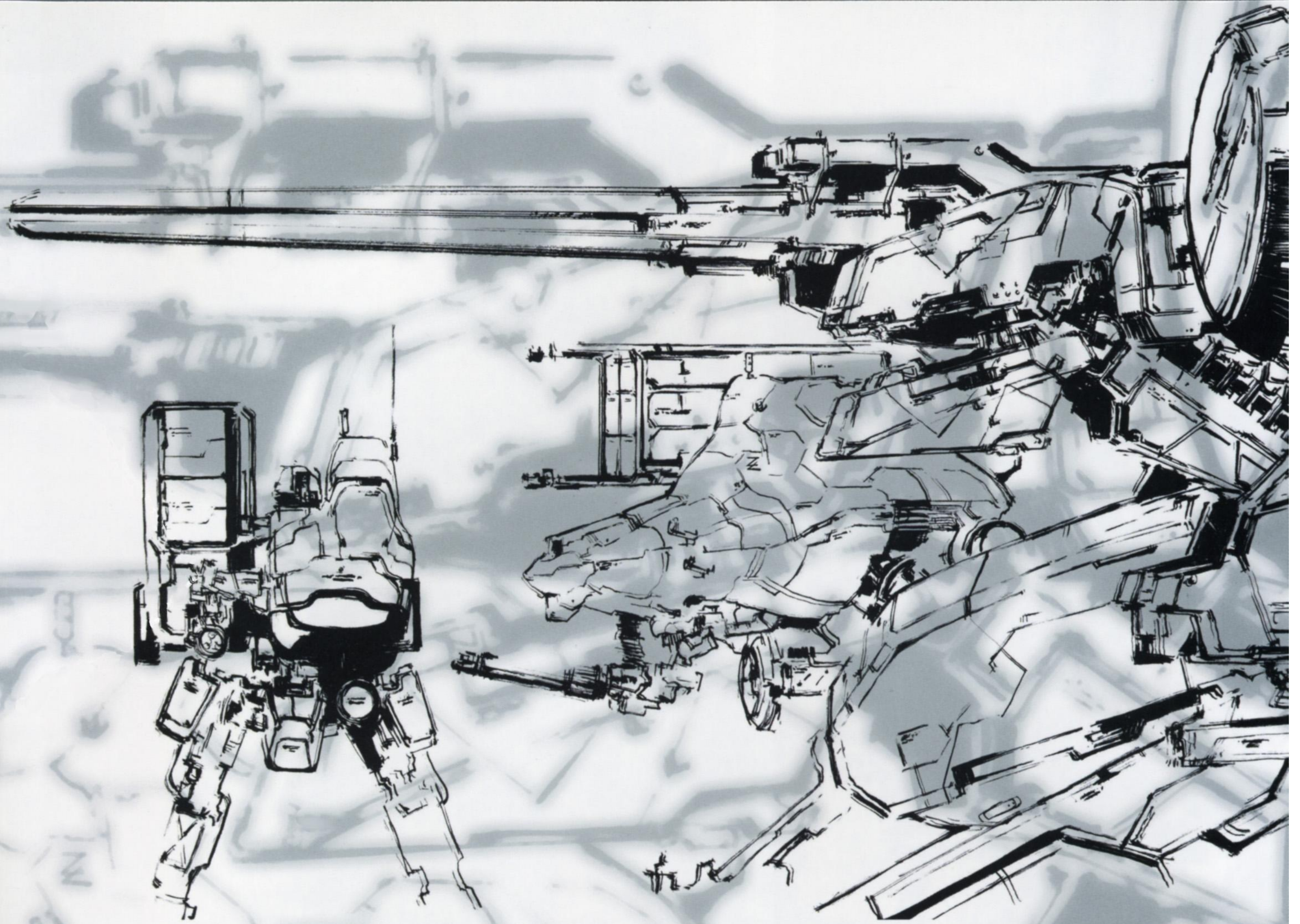




格納・降着状態では高さ12m。カカトを折りたたみ、立ち上がった歩行モードでは全高15mになります。歩行の仕方などは恐竜をイメージしてみました。

Its height when folded up in the hangar is 12 m. When it folds its heels and stands up to walk, it reaches 15 m. I visualized its way of walking as that of a dinosaur.





メタルギア、メタルギア改D、メタルギアREXと続く歴代メタルです。いま思いついたのですが、「REX」って「R-EX」すなわちタイプ"R"のEX（エクストラ）バージョンというのはどうでしょう？あ、ただ思いついただけです。

"Successive Metal Gears" — Metal Gear, Metal Gear D (revised), Metal Gear REX. "REX" could come from "R-EX" i.e. an EXtra version of type "R". How does this sound? Oh, I just thought of this now. Never mind.

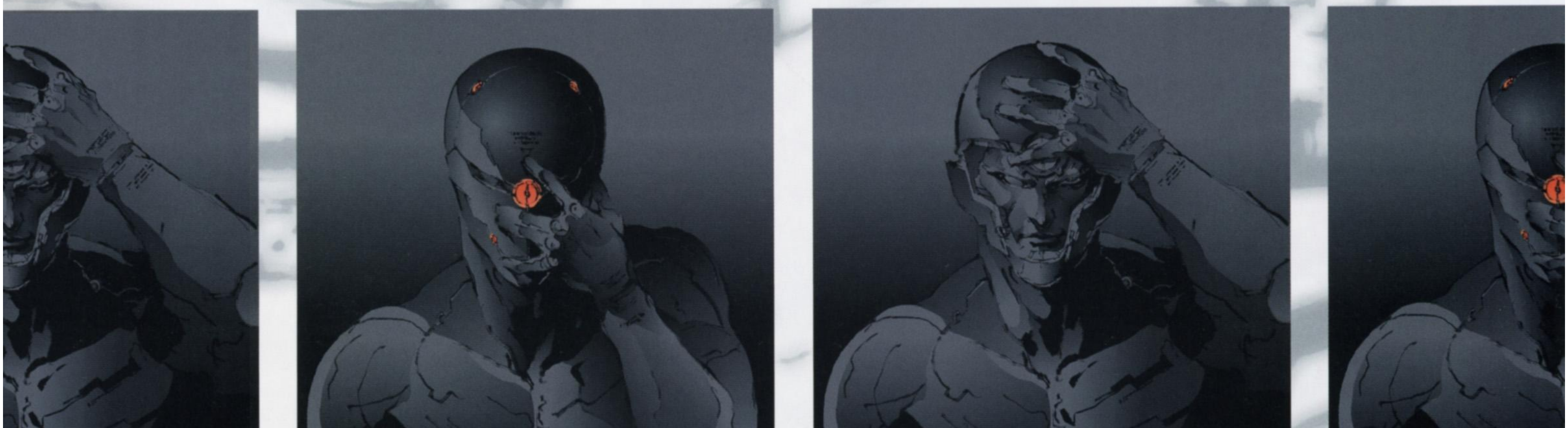








Illustration for Magazines



攻略本の表紙用に描き下ろしたものです。一応それっぽくしてみましたが、ダンボールを描くのを忘れてしまいました。

I drew this for the cover of the game guidebook. It turned out to be what I intended it to be, but I forgot to include the cardboard box.



『メタルギア ソリッド』発売前後の雑誌の連続表紙です。ゲーム本編UP後は、表紙ジャケットのためのイラストを描いていたので、なんだか終わった感じがしませんでした。いまだにUP休暇なしなので、ずっとないかもしれません。

A series of magazine covers at the timing of the release of "Metal Gear Solid". When the game development was completed, I started working on illustrations for the front covers — the project did not seem it was over yet. I haven't taken my vacation since, and I'll probably never feel that way.



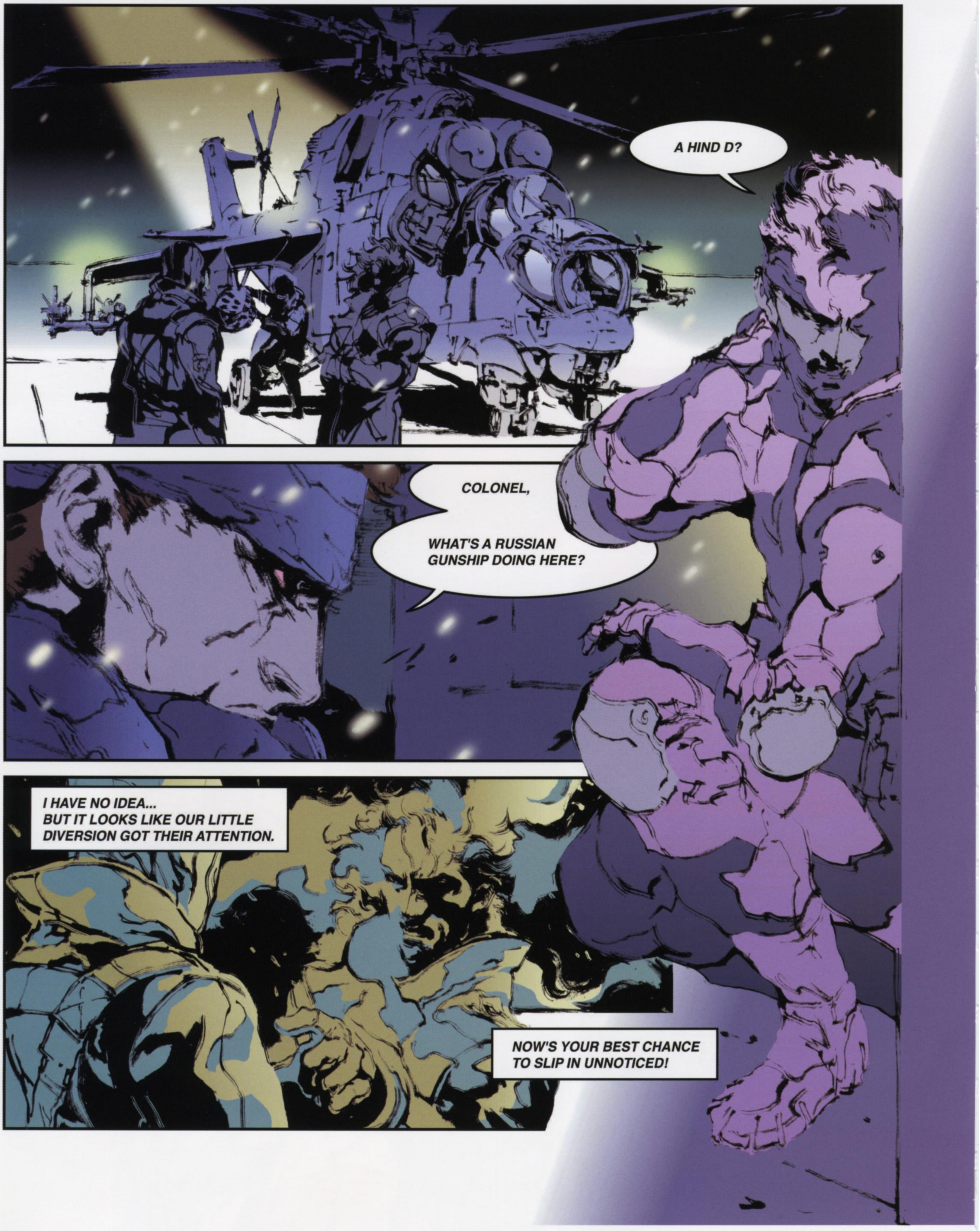
初めて雑誌の表紙になった絵で、ちょっぴり嬉しかったです（SOCOMピストルのCGは私が作ったものではありません）。SOCOMピストルをゲームに採用した理由は、第一にカッチョイイということ。もうほとんどそれだけです。デカくて四角いのでポリゴン映えするのです。あと45口径であることも大切。ただ、ゲーム制作中に時は流れ、実際にUS.SOCOMで正式採用されたものとはデザインが異なります。こっちのプロトタイプの方が断然カッチョイイのに！

This was the first illustration to appear on a magazine cover. I was happy when it did. (I didn't create the SOCOM pistol CG.) The SOCOM pistol was used in the game simply because it looks COOL — period. It's big, very square, and looks great in polygons. Its being 45 caliber is also important. However, time went by while the game was being developed, and the design of the pistol adopted by the US.SOCOM turned out different. I believe the prototype looks so much better!









本の表紙用なのにコマ割りが切ってあるという変な感じの絵です。雑誌のデザイナーさんからの要望で「以前、広告にあったアメコミ風のイメージ」ということを意識しました。

This is a weird illustration with frame divisions although it was for a front cover. The designer from the magazine asked me to "do something with the comic book flavor as done in ad a while ago."



ペインターというソフトを使いだした頃にテストで描いたものです。筆の跡は取り込みではなく、ペインターの筆ツールで試してみました。いつの間にか英国のゲーム誌「EDGE」の表紙になっていました。ただの落書きなのに……(エフェクトが乗って、少しカッコ良くなっていました)。そのEDGEの号を私は持っていません。EDGEさん、掲載誌を送ってください。

I drew this to try out the software called Painter. The brush strokes were not scanned but created with the brush tool in the Painter. This turned out to be the front cover of "EDGE" magazine of the UK. It was only a graffiti...(though it looked kinda cool with some effects added.) I don't have this particular EDGE issue. I would love it if they could send me a copy.



ピンクとかパープルという色も好きで、時々無意識のうちに使ってしまいます。このあたりの色は人を魅了する力があるそうです。

Pink and purple are a couple of my favorite colors, and I sometimes use them subconsciously. These colors supposedly have the power to charm people.

Illustration for Goods



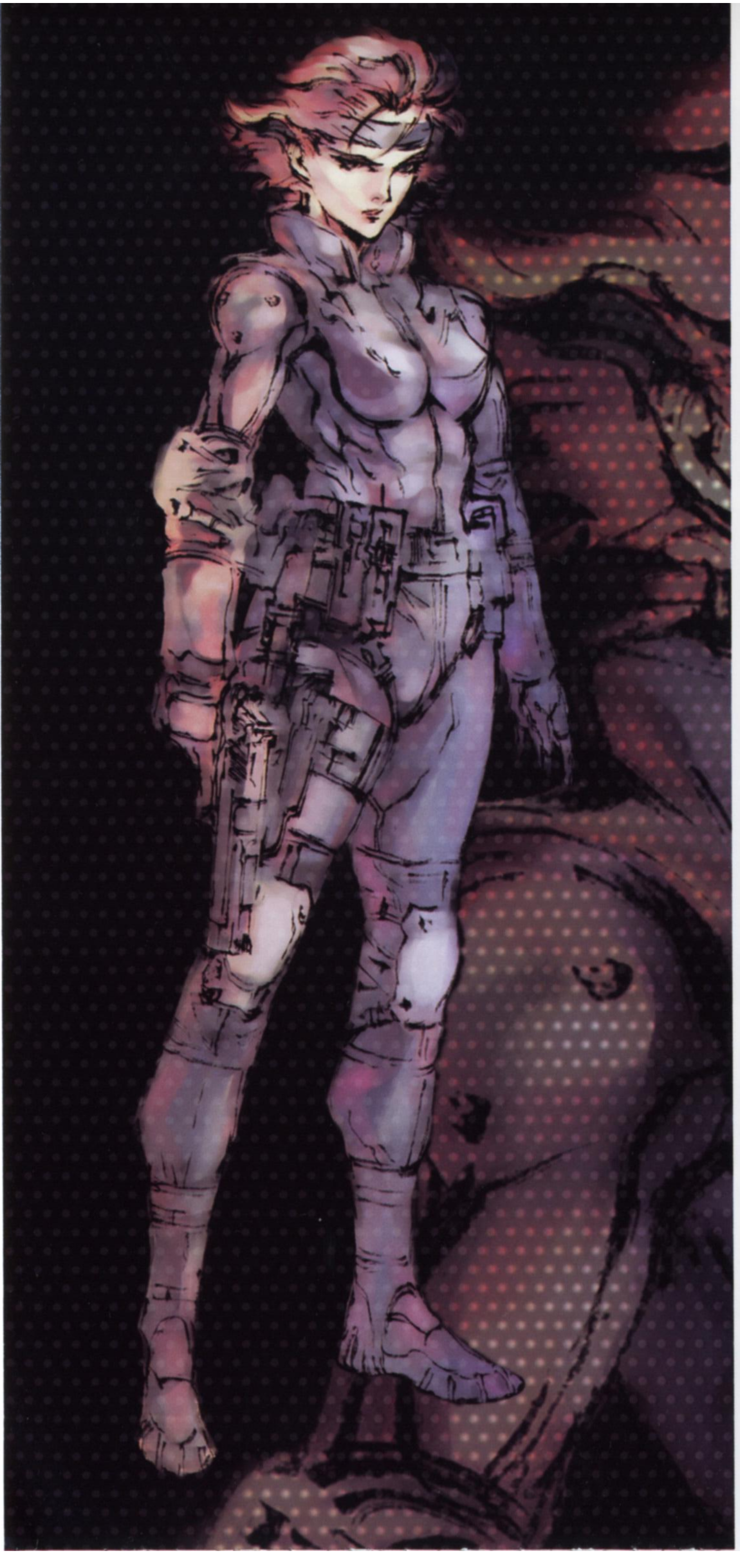
DRAMA CD METAL GEAR SOLID Vol.1

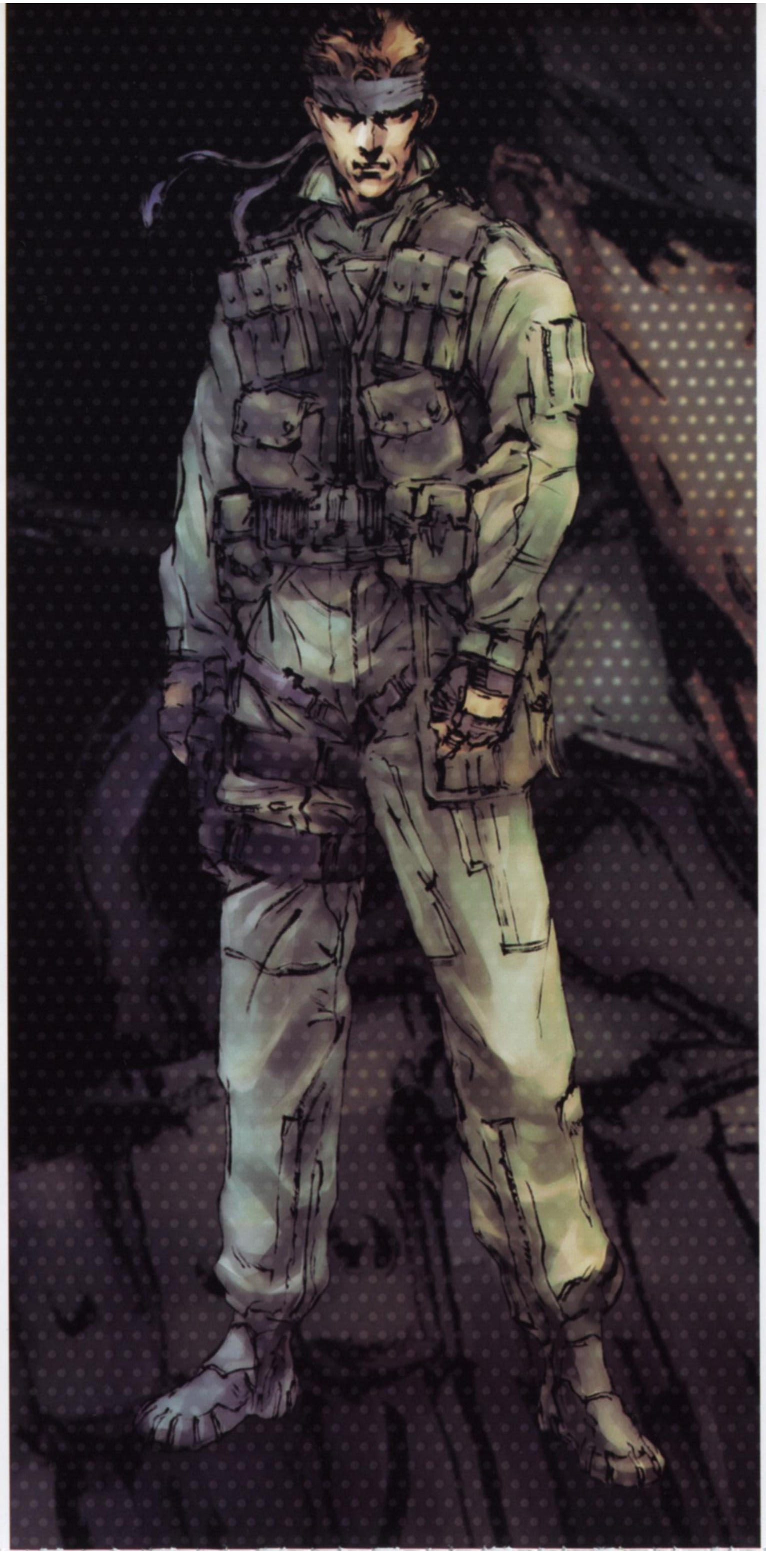


ドラマCD用のイメージイラストです。製品版ではエフェクトを入れてもらいましたが、今回は素のままです。ドラマのシナリオを書いてくださったのは、本編では軍事アドバイザーとして参加していただいた毛利元貞氏です。やはり銃器関係の扱い方にニヤリとしてしまいます。時々マンガを描いてみたいなと思いますが、やはり根性が足りません。誰か代わりに描いてください。

Image illustrations for the Drama CD. Effects were added to the final product version; not to these — just like my original works. Mr. Motosada Mori, the military advisor for the game, wrote the scenario for this. I couldn't help smiling from looking at how he wrote about the use of weaponry. I sometimes have the desire to draw comics, but I just don't have the guts to do it.
Would someone draw for me instead?





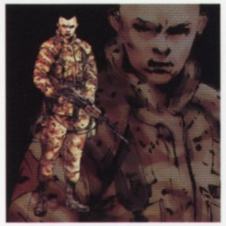












単にスニーキングスーツを着込んだメリルを描きたかっただけかもしれません。昔、大学の教授に「ただ好きだから描くというだけではダメだ」みたいなことを言われましたが、好きなものを描かずに何を描くというのだ！ と、いまだに思い出して腹が立ちます。

Maybe I just wanted to draw Meryl in a sneaking suit. Long time ago, my college professor told me "not to draw something just because you like it." I get upset every time I think of his words. "If you don't draw something because you like it, what WOULD you draw!"







DRAMA CD METAL GEAR SOLID Vol.2

LAでUSPを撃ったときにまず思ったことは、日本のエアソフトガンは良くできているなぁということです。9 mmだったのでそんなに強いキックもなく、手におさまる感触も日本で買ったトイガンにそっくりなのです。初めて握る実銃なのに、全然そんな気がしない！ 重さのバランスもそっくりで、撃つと気持ち良くターゲットに吸い込まれていく。ただ、ガバメントを片手撃ちしたときはシビレました。さすがに45口径は気持ち良いです！ ハンマーでガンガン叩かれる扉を、反対側から必死で押さえている感じです。50AEのデザートイーグルを、こんな格好で片手撃ちすると、どうなっちゃうのでしょう？

When I had the chance to fire an USP in LA, I noticed how well Japanese air guns are made. The relatively weak kick back from the 9 mm gun as well as how it felt in my hand was identical to that of my toy gun in Japan. Although it was my first time to fire a real gun, it didn't feel that way! The weight balance was very similar as well, and the bullet seemed to be attracted toward the target pleasantly. Firing a Government single-handedly was a totally different story -- it was awesome! A 45 caliber was raw sensation! It felt like struggling to hold a door shut while being banged from the other side with a hammer. How on earth would it feel if I fired a 50 AE Desert Eagle like this single-handedly?









雑誌のパブ用に描いたのですがNGで、コナミJPNの年賀状に使われました。かなり初期の頃の絵で、ガリガリっとして荒いですね。

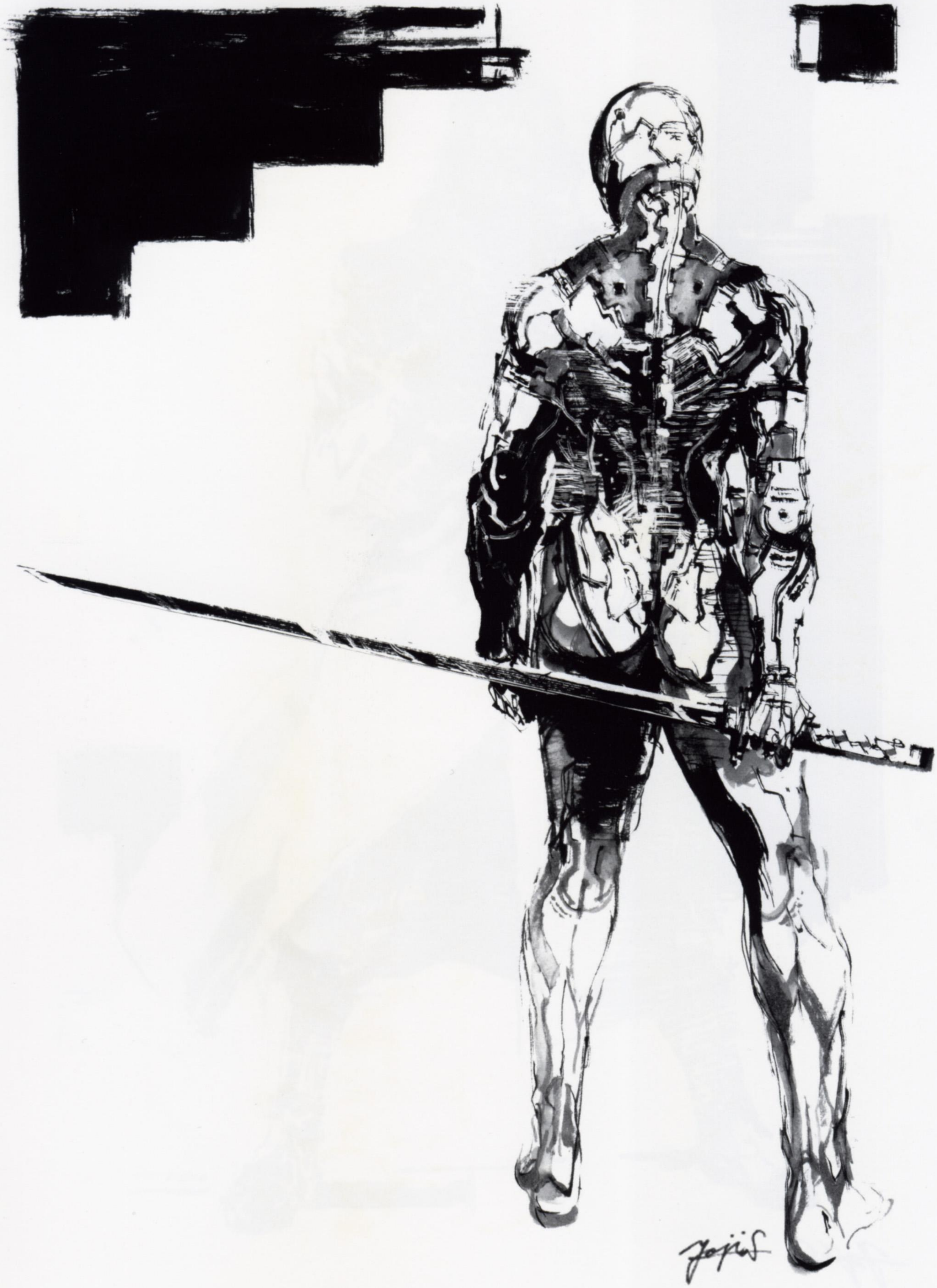
I did this one for magazine PR purposes but was rejected. We then used this for our Konami JPN New Year greeting cards. This goes back to the early stages of the project. Quite rough, isn't it?



S o l i d   S n a k e



Meryl Silverburgh



C y b o r g   N i n j a



L i q u i d   S n a k e



R e v o l v e r   O c e l o t



V u l c a n   R a v e n



Psycho Mantis



D e c o y   O c t o p u s



S n i p e r   W o l f   1

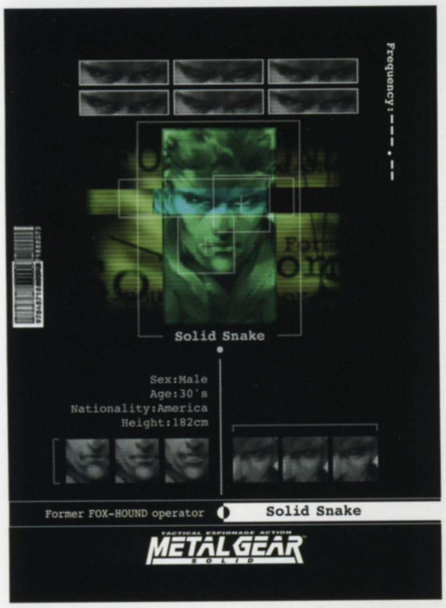


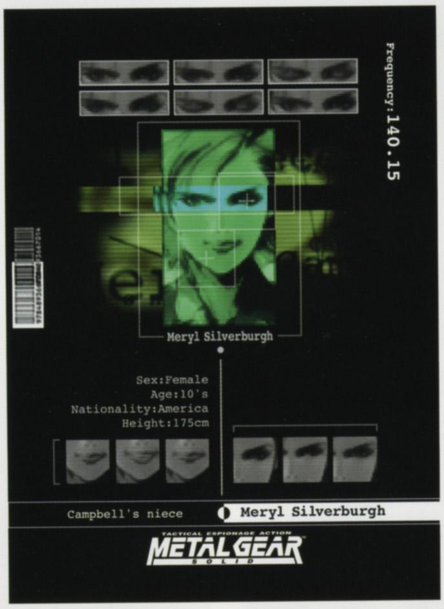
Sniper Wolf 2

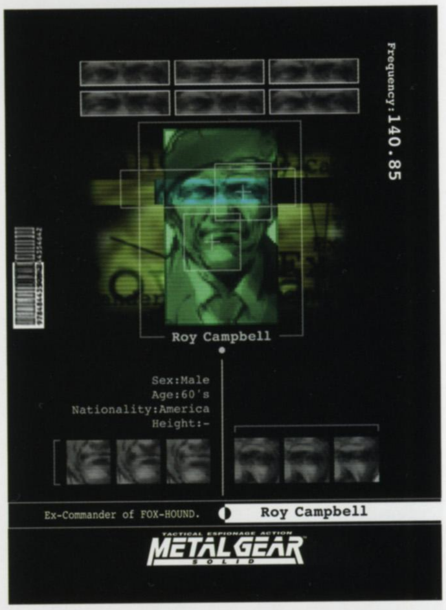
METAL GEAR SOLID TRADING CARDS

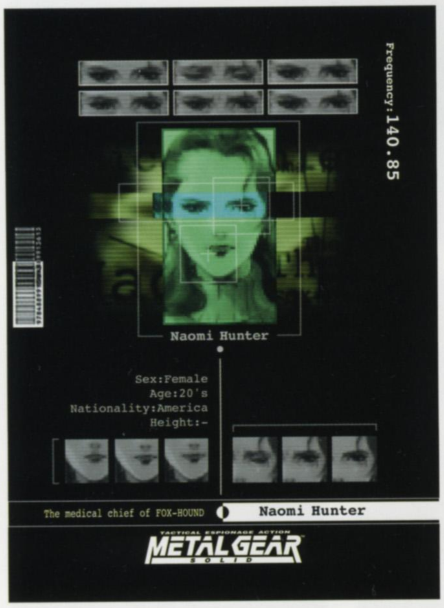
CODEC CARDS

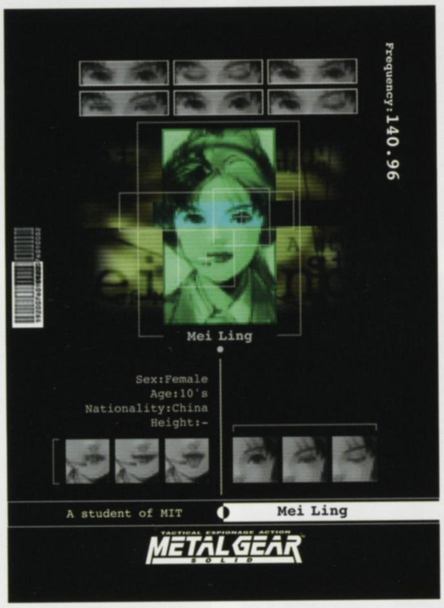
MGSTC

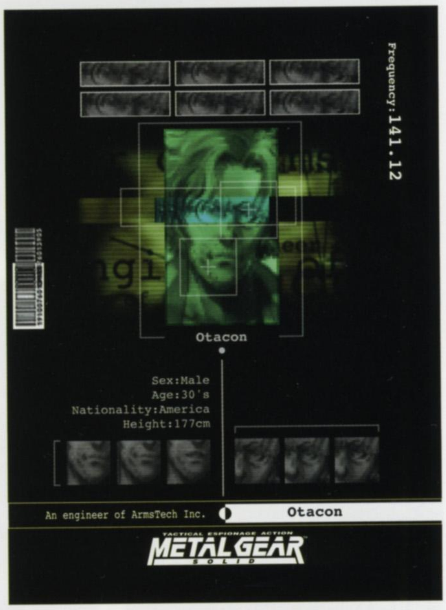


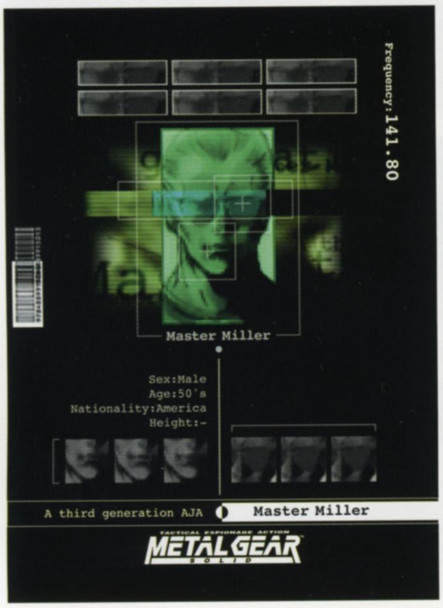


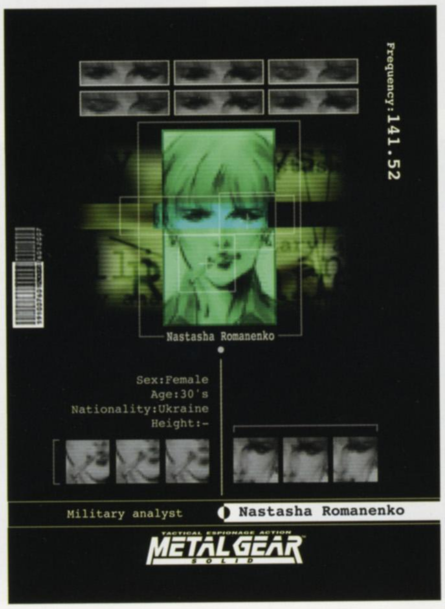


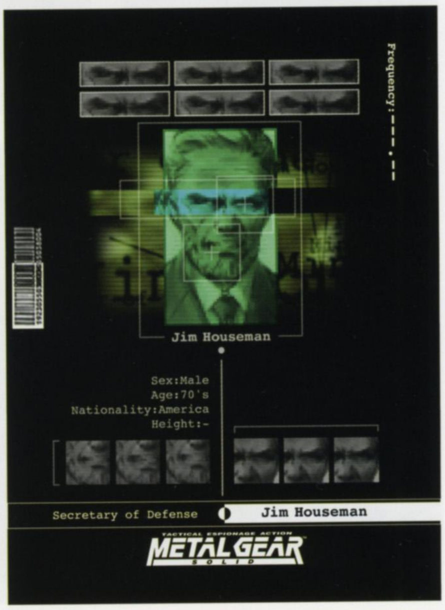


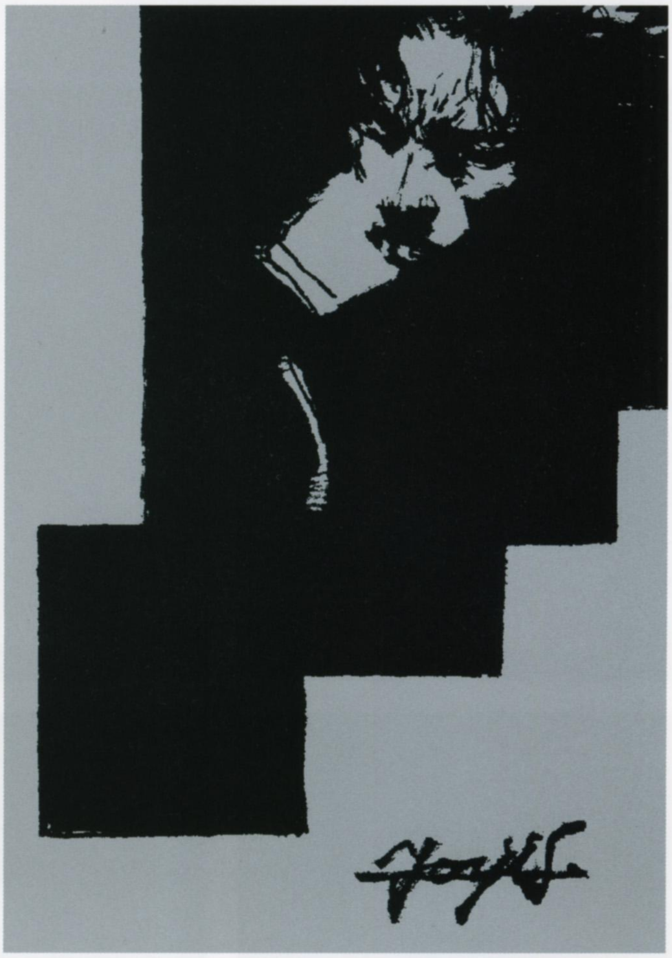










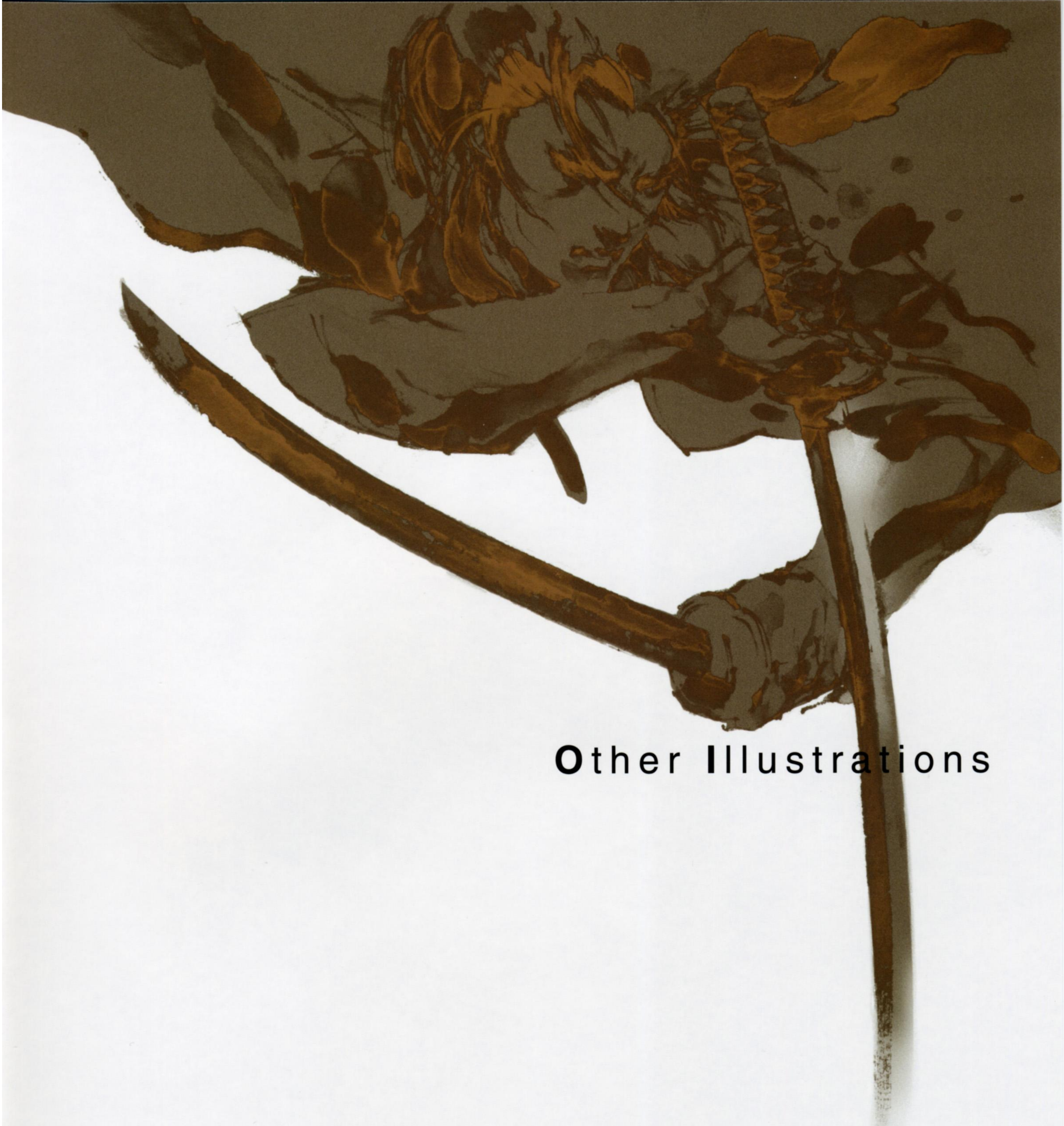





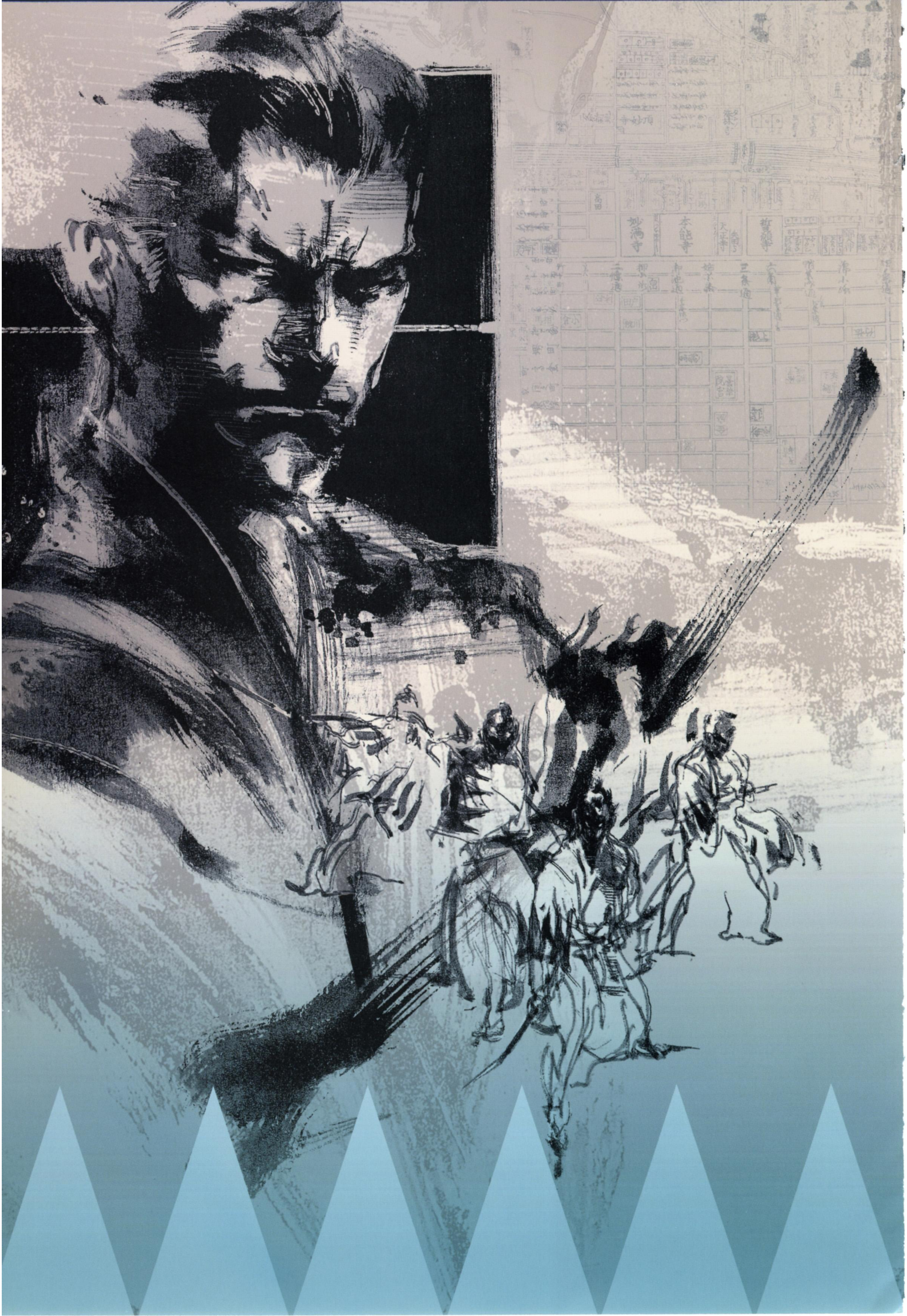


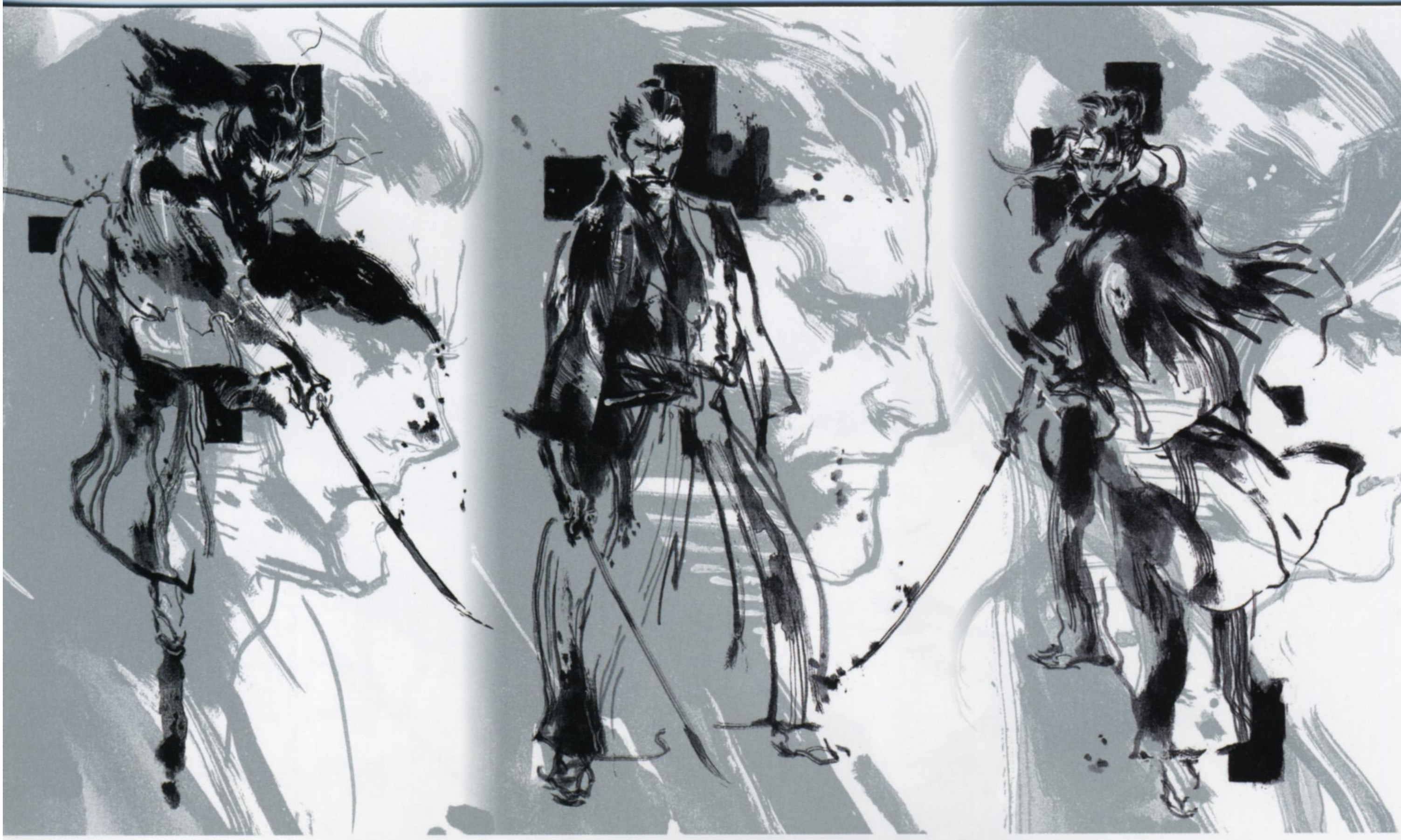






Other Illustrations







【p.089「剣技・剣術」】 刀と侍を描くと言う事で取りあえず神保町へ行って剣術の本を買って読み、勉強しました。
ちゃんとした先生に習うべきでしょうが時間が有りません、でも何も考え無しに描くよりはマシです。銃の扱いなどは知らずに描いてしまうととんでもない事になってしまいますしね。

When drawing swords and samurais, I went to Jimbocho (city famous for many stores selling used books) to buy books on swordsmanship and did a lot of studying. Ideally, I should have taken lessons from a teacher, but I did not have the time. I thought reading books would be better than doing nothing. Drawing the use of guns without knowing how to handle guns could be a disaster, you know.

【p.090-091「風雲 新撰組」】 新撰組のイラストの依頼をいただきとても嬉しかったです。しかし最初はなかなか上手く描けず悩みましたが気分を高めて一気に描き上げました。

I was very happy when asked to do illustrations of the Shinsen-gumi. In the beginning, I had trouble doing the, but I hyped myself up and got into a roll and completed them.





【p.092-093「風雲 新撰組」】 僕は学生時代を京都で過ごしました、京都はどこにも無い独特の雰囲気を持っています。描いていて久しぶりに行ってみたくなってしまいました。早朝の四条の街を車で走ると誰もいなくて不思議な感覚を覚えます、御所の前に車を停めて缶コーヒーをすすっていたのを思い出します、車は友達の1972年製のミニカF4でした。そう古いものは良いどすえ。

I spent my college years in Kyoto. Kyoto has a very unique atmosphere that you can find nowhere else. While working on the illustrations, I really wanted to visit Kyoto again. When you drive along Shijo Street early in the morning, there is no one there. It is a strange feeling. I remember parking my car in front of the former imperial palace and drinking canned coffee. I drove my friends 1972 Minica F4. Oldies but goodies!



【「URBAN HERCULES」】　小説の挿し絵という事でお話をいただきました。場面ごとを切り出したいわゆる挿し絵ではなくて登場人物をゲームのキャラクタ設定画のような感じで描かせてもらいました。九条は少しジョナサンぽいですかね？

I was asked to do illustrations to be inserted in a novel. They are not really scenes from the story. They are more like character setting sketches of the characters of a game. Kujo sort of looks like Jonathan, doesn't he?



HAYATO KUJO



MEI WAH LAU



JOSEPHINE KANO



EUROPEAN FIREARMS

DRAGON-ROAR

9mm short



KOZUE KAZUSA



REIJI MINEGISHI



GILBERT KASAI

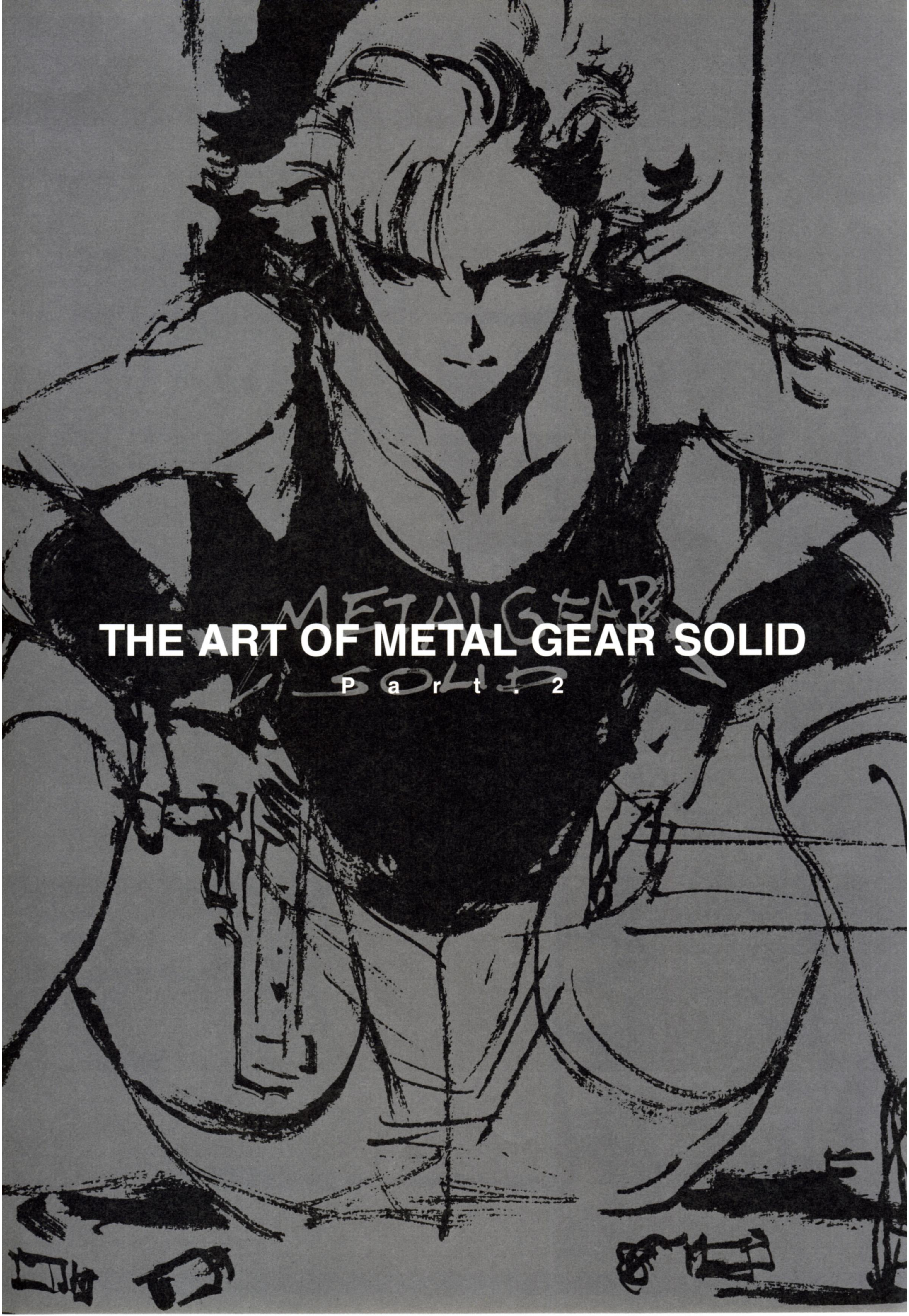


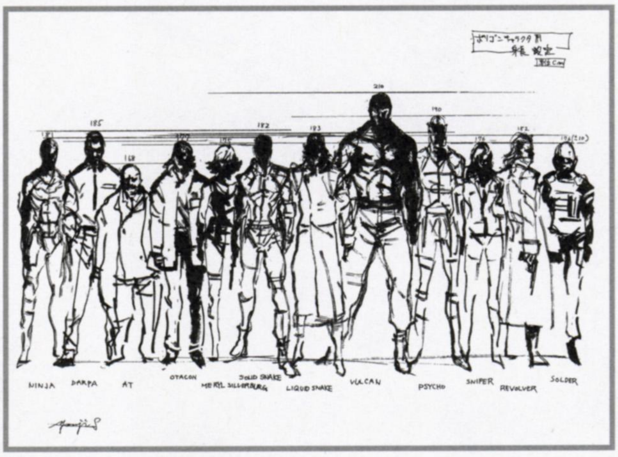
ゲーム批評の表紙用に描いたものです。手にしている銃はS&WのM22Aです。最初からスライドにスコープマウントを一体化させた非常にすばらしいデザインです。めちゃめちゃカッコ良い、まさに機能美。そうコレを描きたかったのですね。

I drew this for the cover of "Game Hihyo" Magazine. The gun in the hand is a S6W M22A. It is a very beautiful design with scope mounted on the slide from the very beginning. Really really cool. I'd call this functional beauty. This is exactly what I wanted to draw.

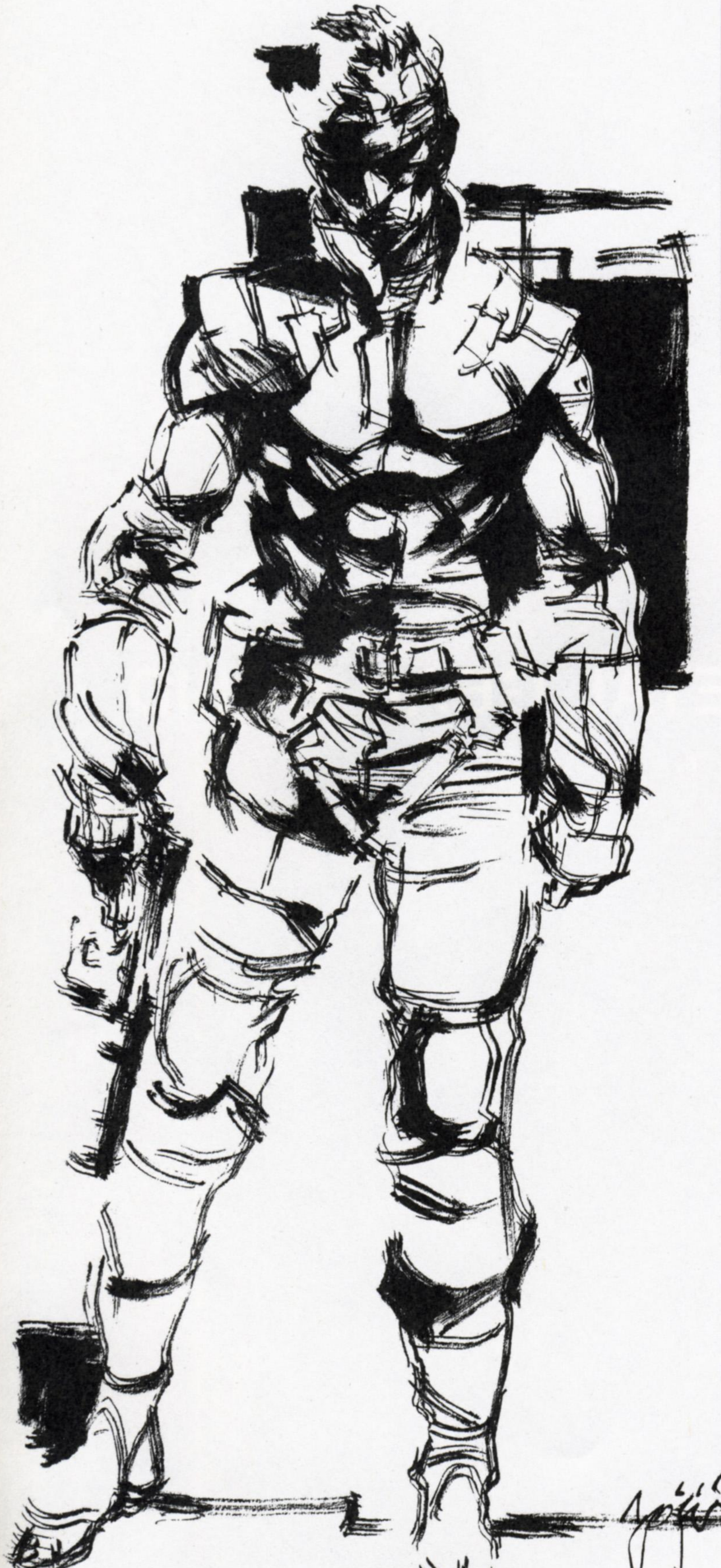
THE ART OF METAL GEAR SOLID

Part. 2



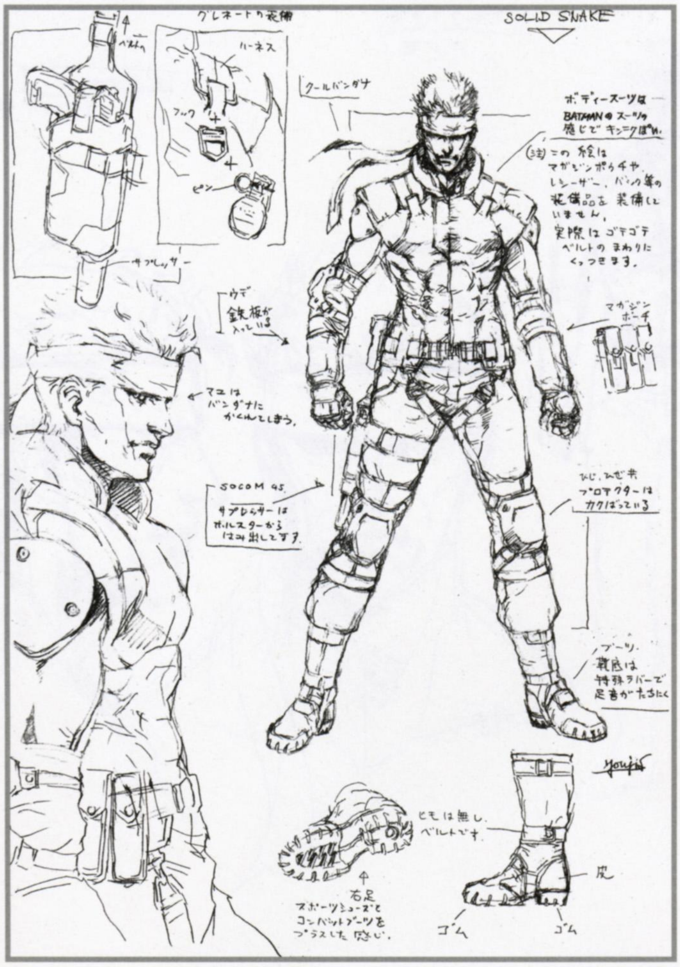


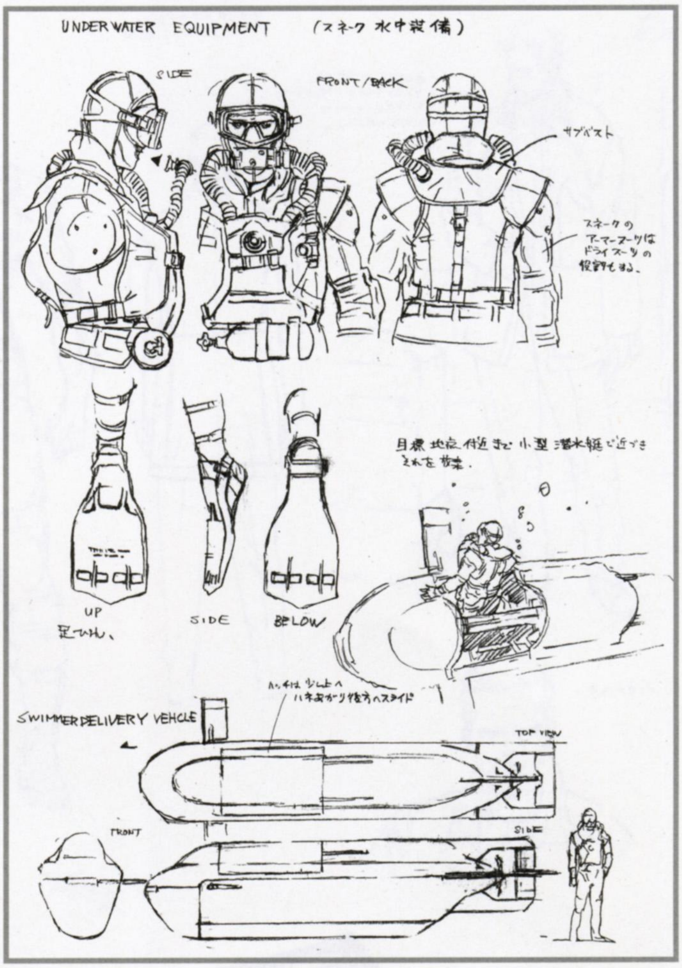
NINJA
DARPA
AT
OTACON
MERYL SILVERBURG
SOLID SNAKE
LIQUID SNAKE
VULCAN
PSYCHO
SNIPER
REVOLVER
SOLDER

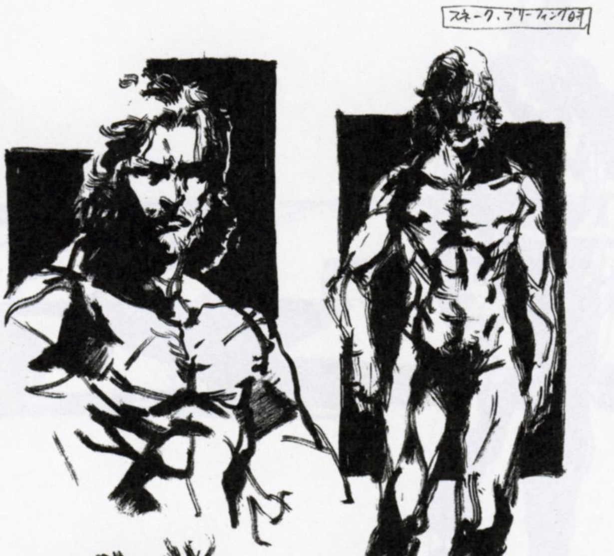




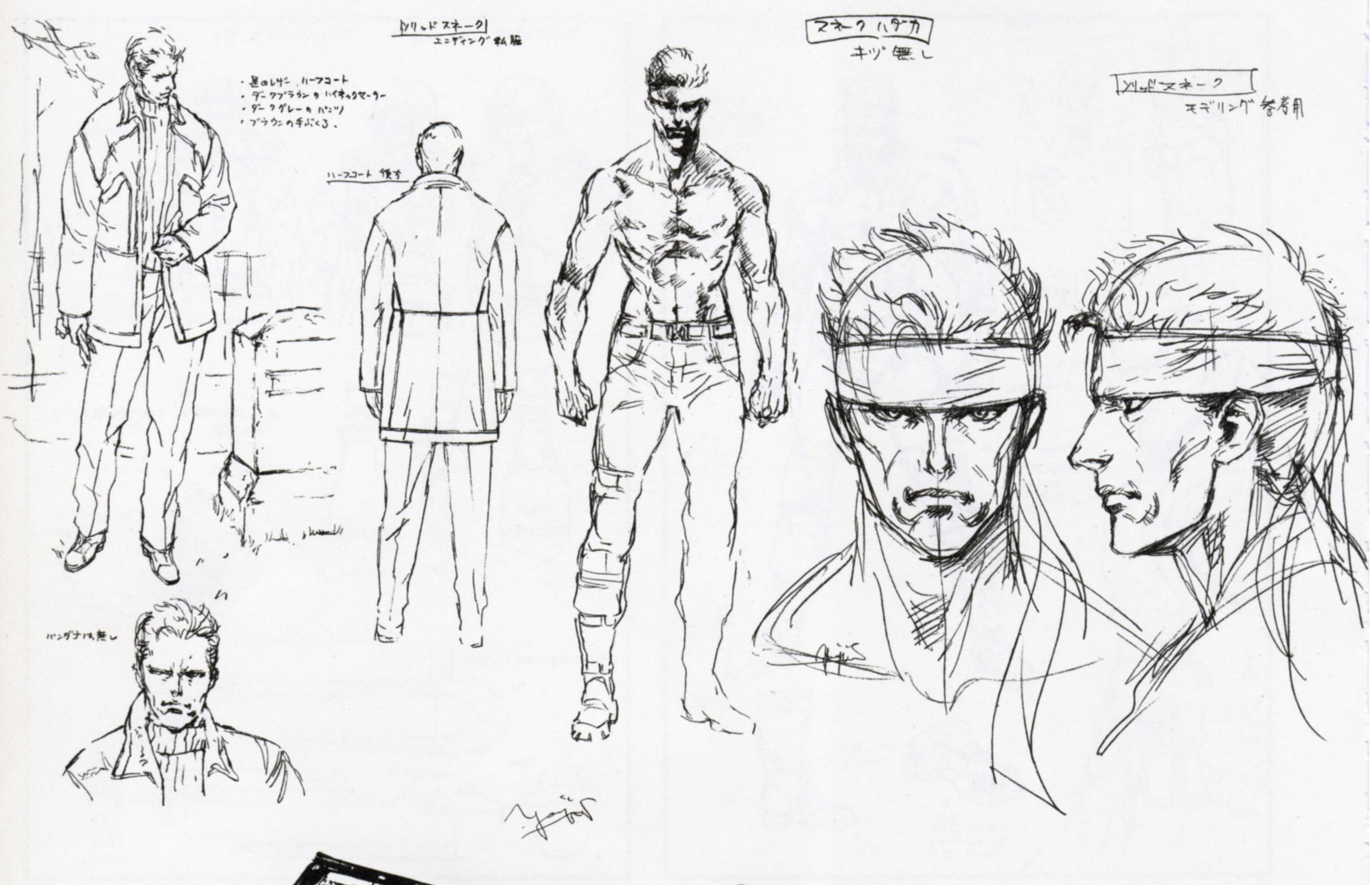
Solid Snake


SOLID SNAKE
SOCOM 45.


UNDERWATER EQUIPMENT （スネーク水中装備）
SIDE
FRONT/BACK
UP
SIDE
BELOW
SWIMMER DELIVERY VEHCLE
FRONT
SIDE




後ろの
止め具は脱着不可
取り外しは
前のみでおこなう。


ソリッドスネーク
エンディング私服
・黒のレザー ハーフコート
・ダークブラウンのハイネックセーター
・ダークグレーのパンツ
・ブラウンの手ぶくろ。
ハーフコート 後ろ
バンダナは無し
スネーク ハダカ
キズ無し
ソリッドスネーク
モデリング参考用


パカッとわれる、
セミのダッピみたいに…
ユラ〜リ、ゴボゴボ…

Solid Snake

Liquid Snake







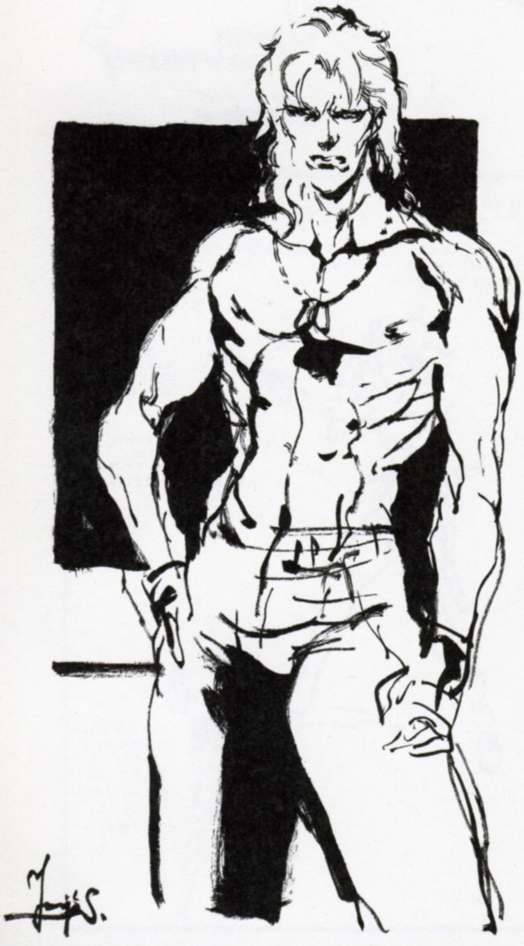




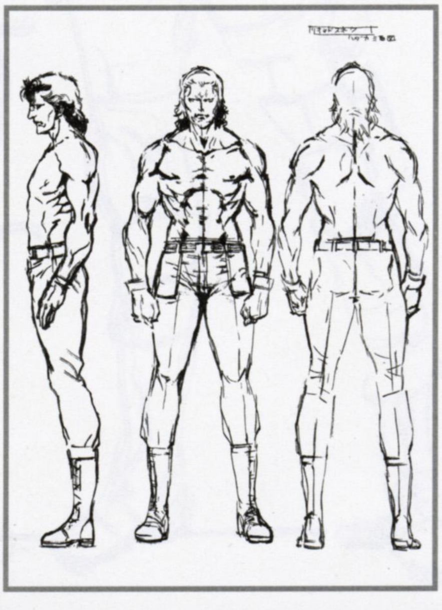


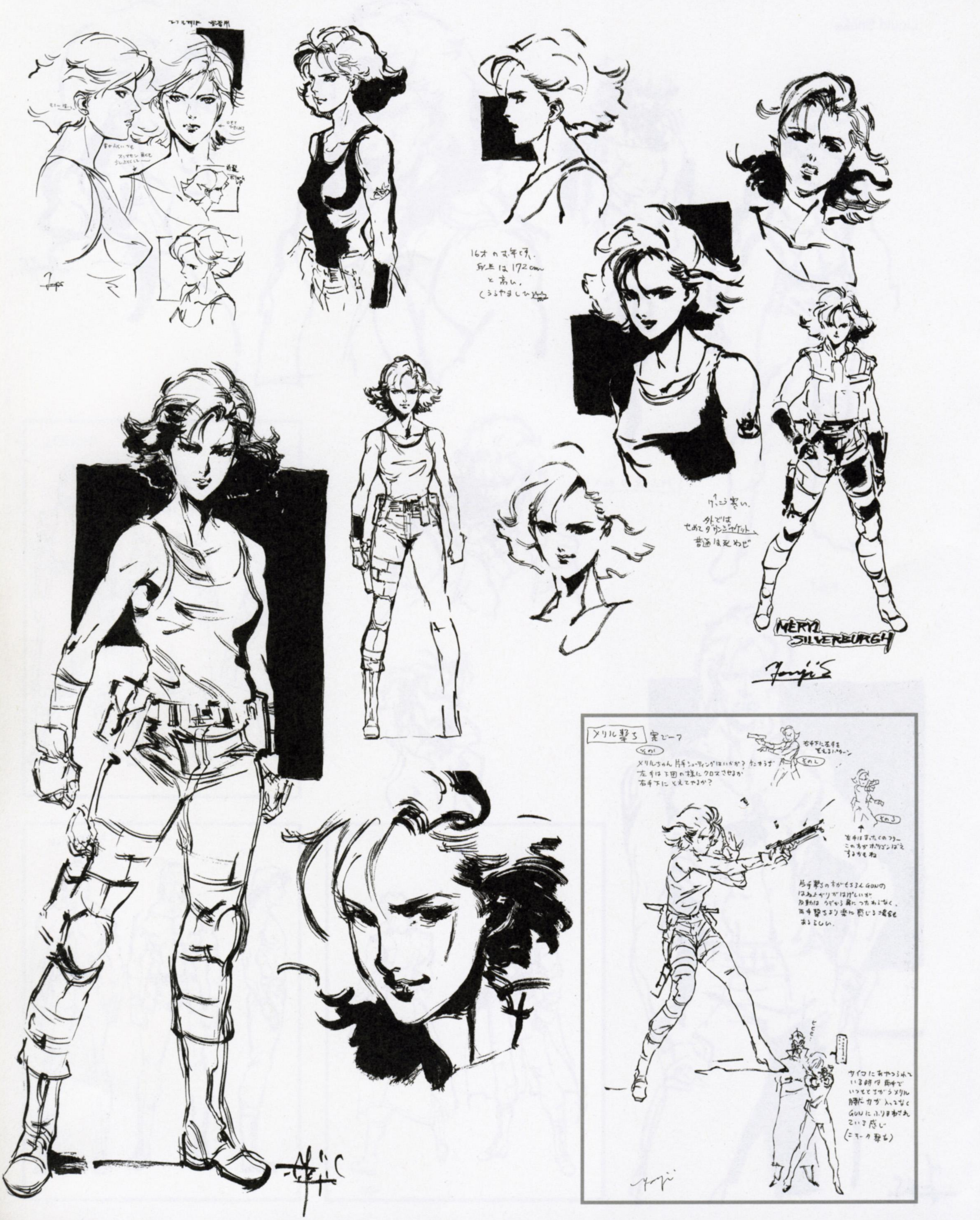


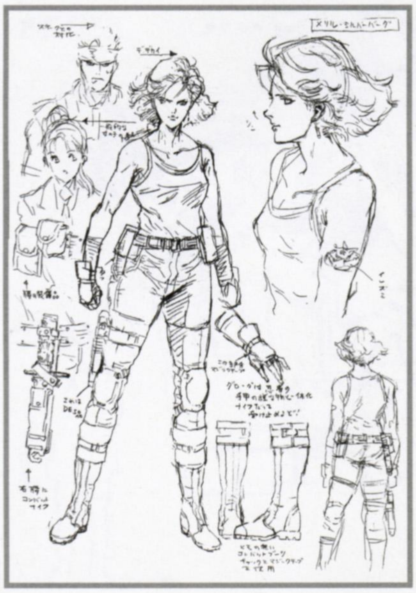









MERYL SILVERBURGH



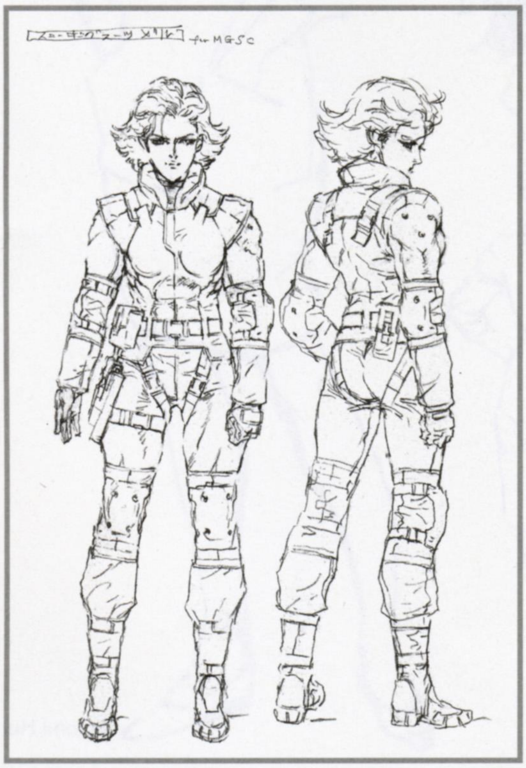








Meryl Silverburgh

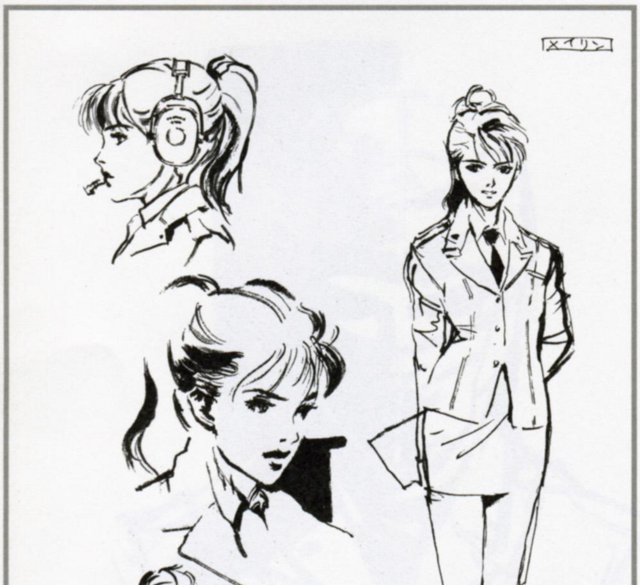






Hal Emmerich

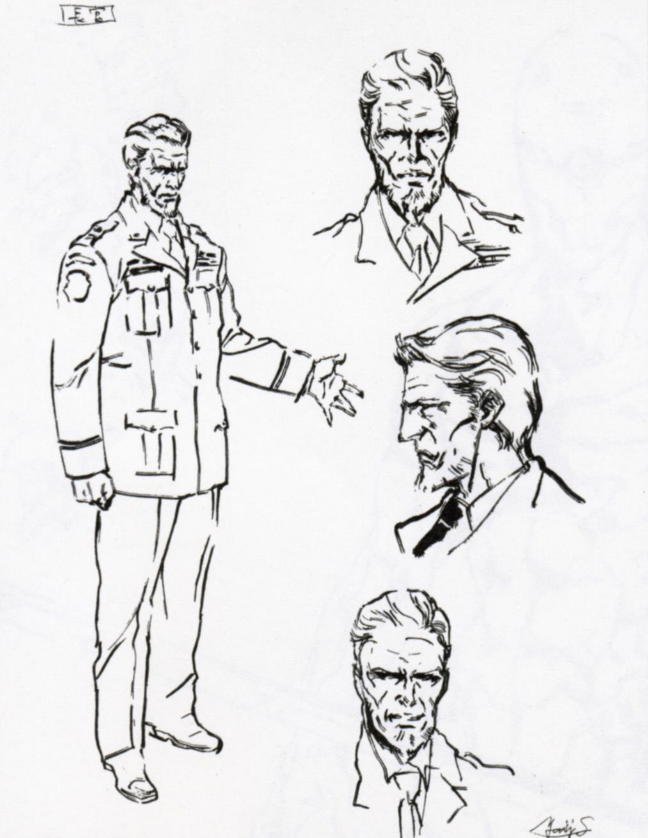




Mei Ling



Naomi Hunter



Jim Houseman

Roy Campbell





Nastasha Romanenko



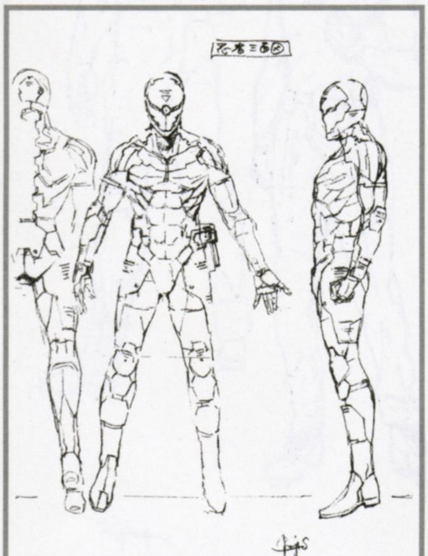
Master Miller

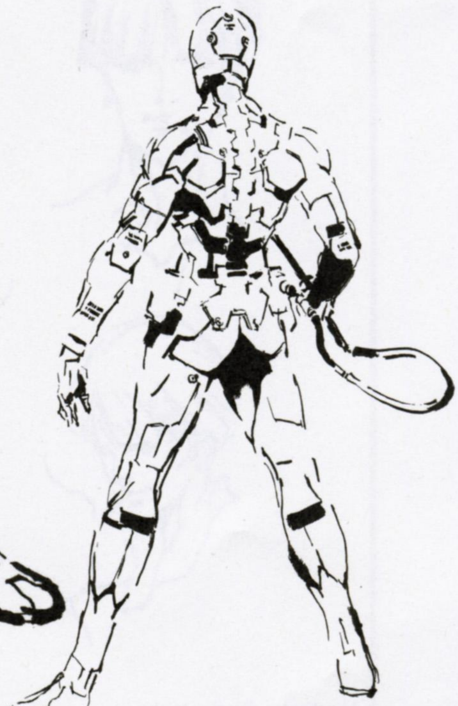
Ninja

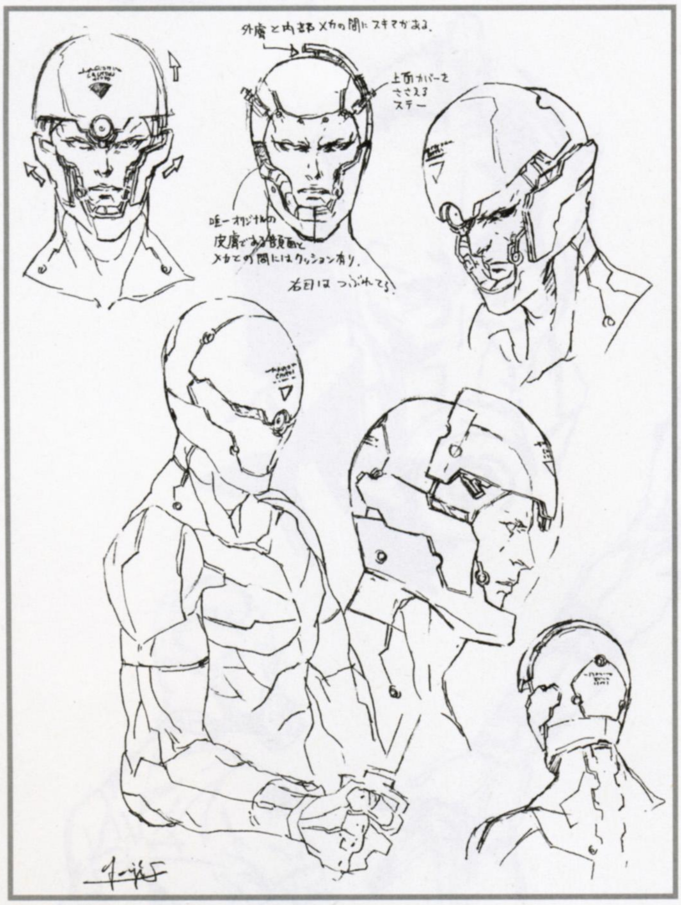


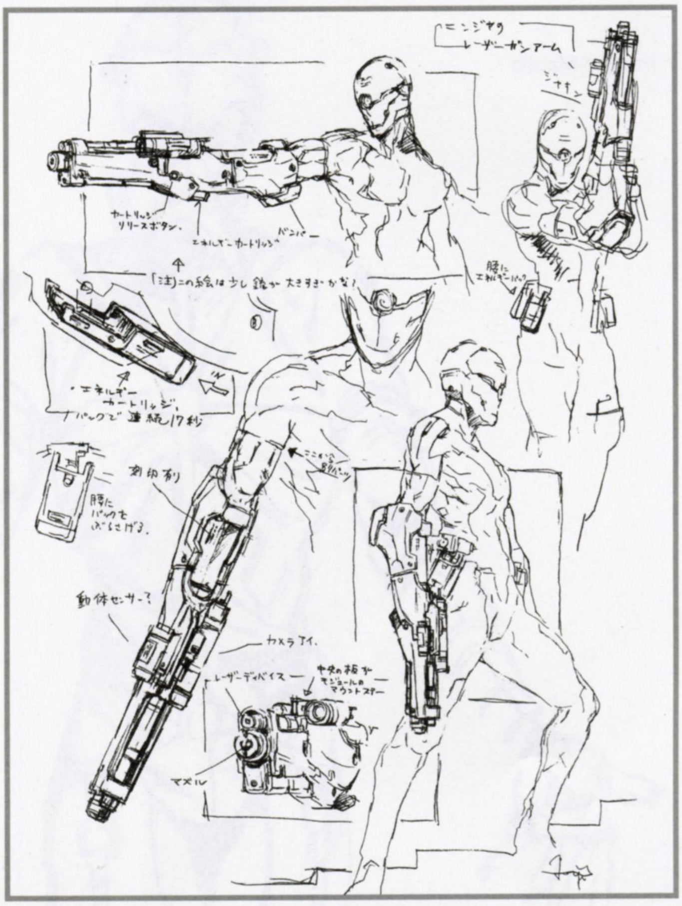


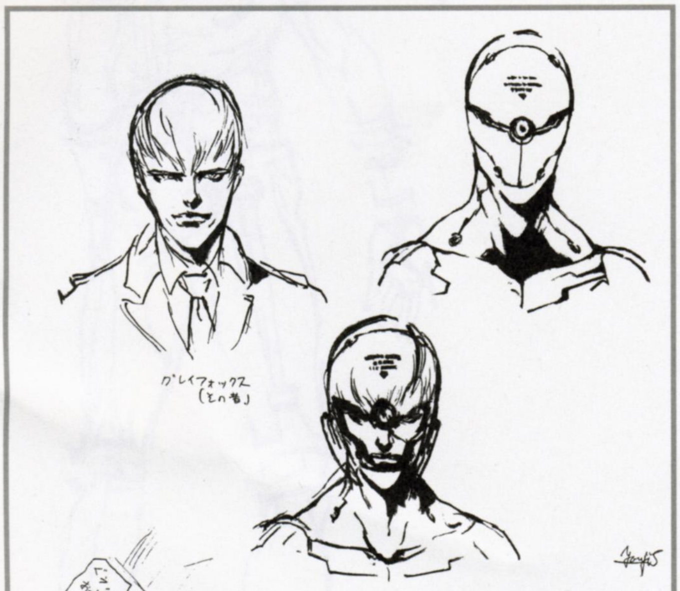

ニンジャ フェイスオープン
①
アッパーガードが
前方へズレる
②
アッパーは上へ
はねあがり。
サイドが前方へ
ズレる。
③
左右に割れる
バシュ!
④
サイドガードが
後方へさがり
フェイスオープン
終了

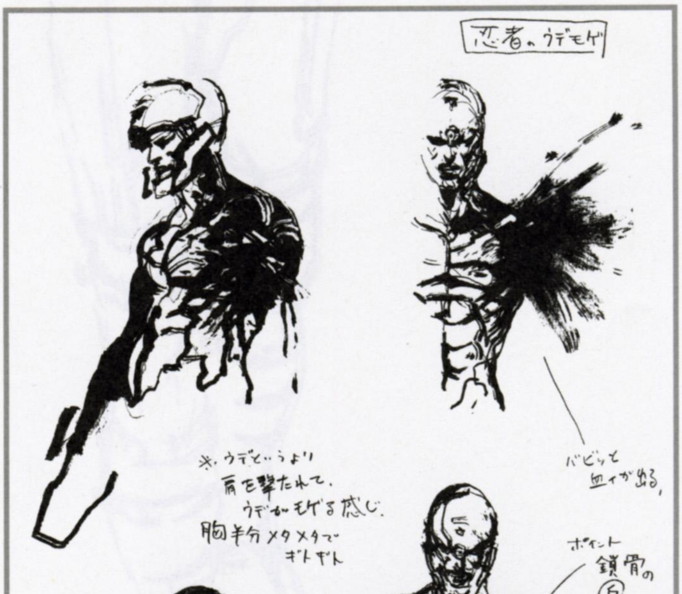




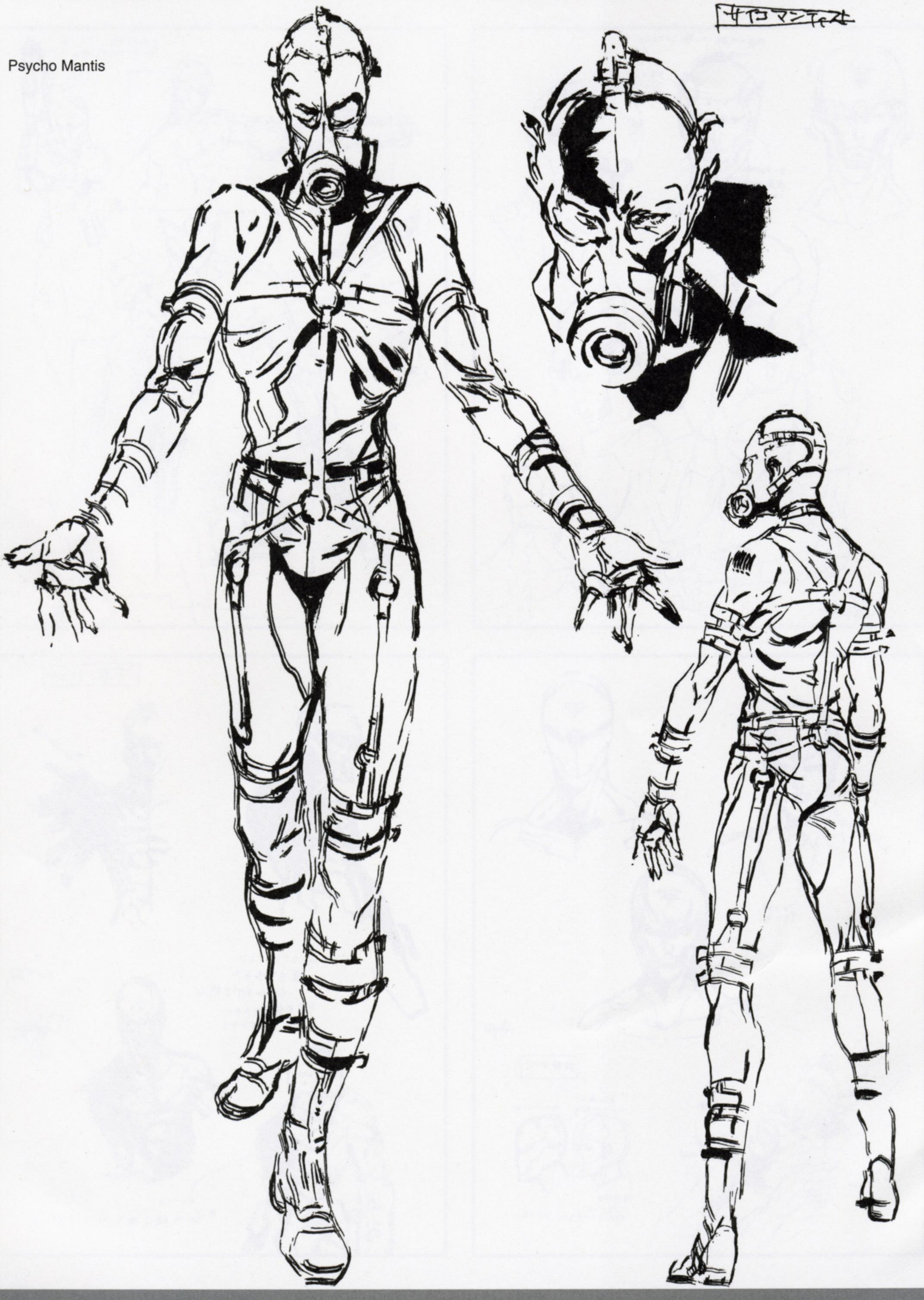

外層と内部メカの間にスキマがある.
上面カバーをささえるステー
唯一オリジナルの皮膚である顔面とメカとの間にはクッション有り.
右目はつぶれてる.


ニンジャの
レーザーガンアーム
ジャナン
カートリッジリリースボタン.
エネルギーカートリッジ
バンパー
「注」この絵は少し銃が大きすぎかな?
腰にエネルギーパック
・エネルギーカートリッジ.
1パックで連続17秒
刻印有り
腰にパックをぶらさげる.
動体センサー?
カメラアイ.
レーザーディバイス
中央の板がモジュールのマウントステー
マズル

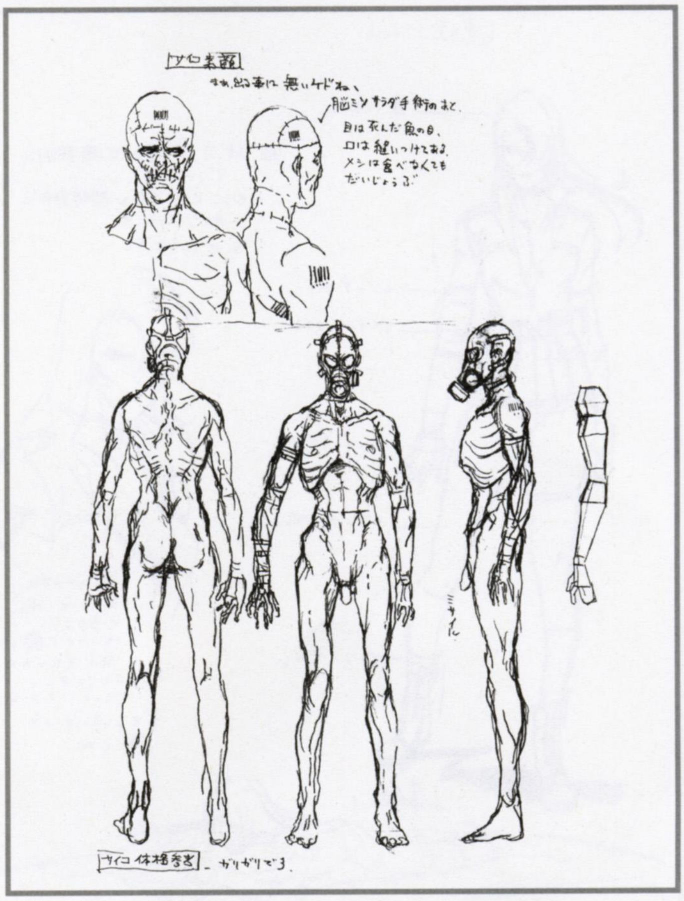

グレイフォックス
「その昔」
頭部形状
前ちの長い.

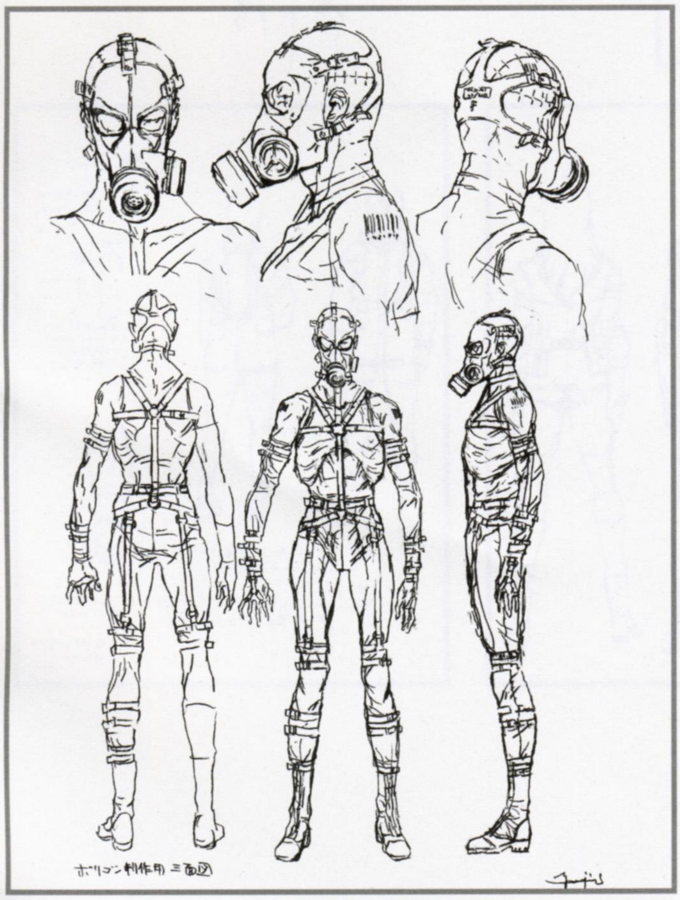

忍者のウデモゲ
※ウデというより
肩を撃たれて、
ウデがもげる感じ.
胸半分メタメタで
ギトギト
ババッと
血イが出る,
ポイント
鎖骨の
白

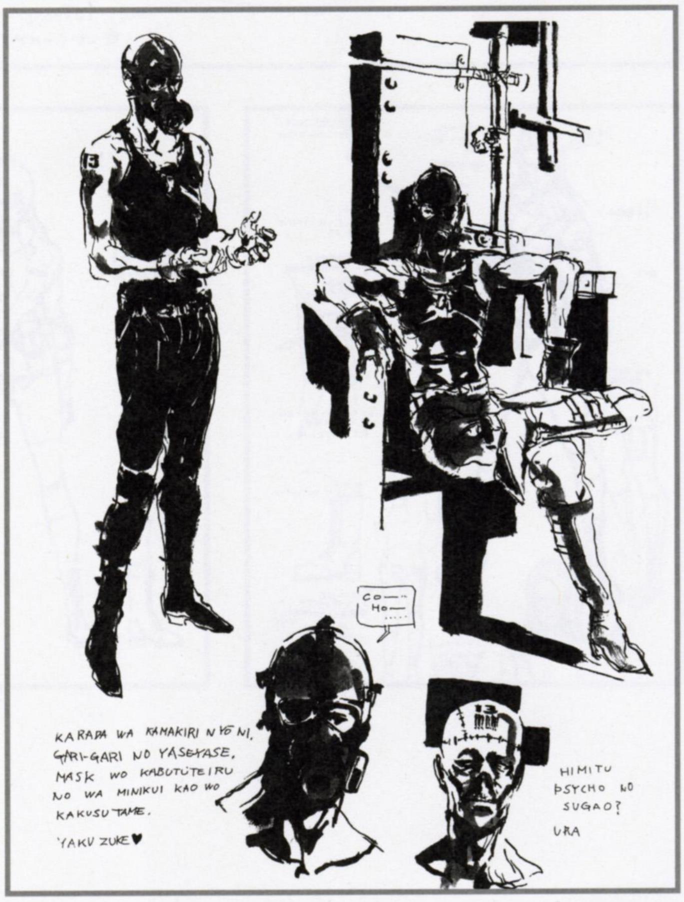
Psycho Mantis

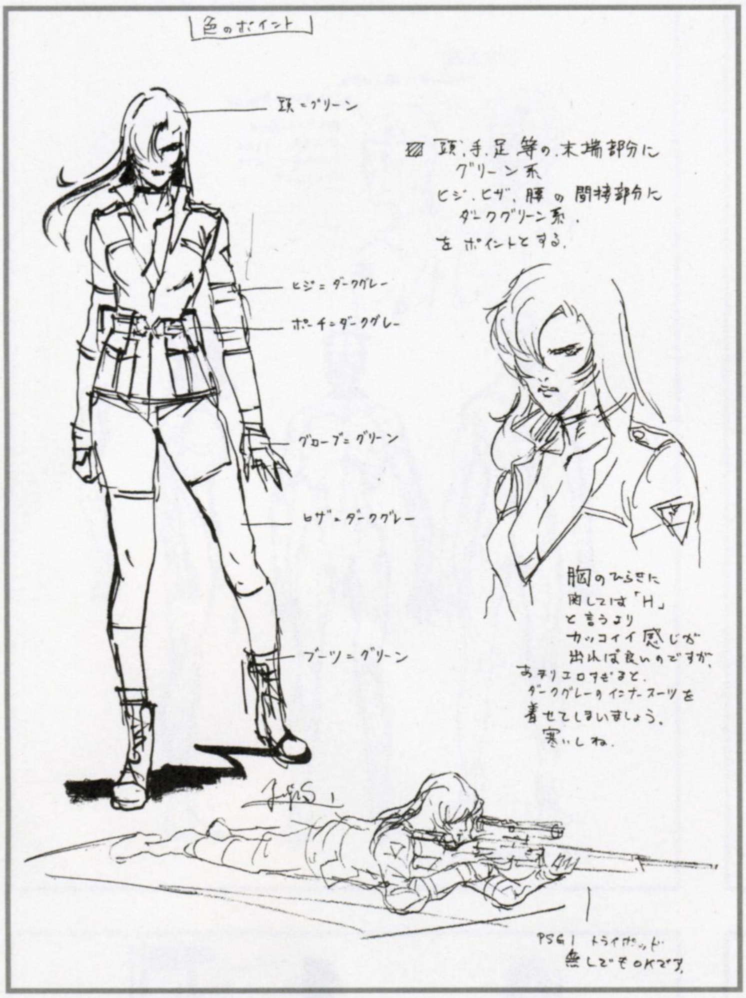



サイコ
手ぶくろ
ファスナー式の
コンバットブーツに
スリングをまく。
サイコマンティス コート

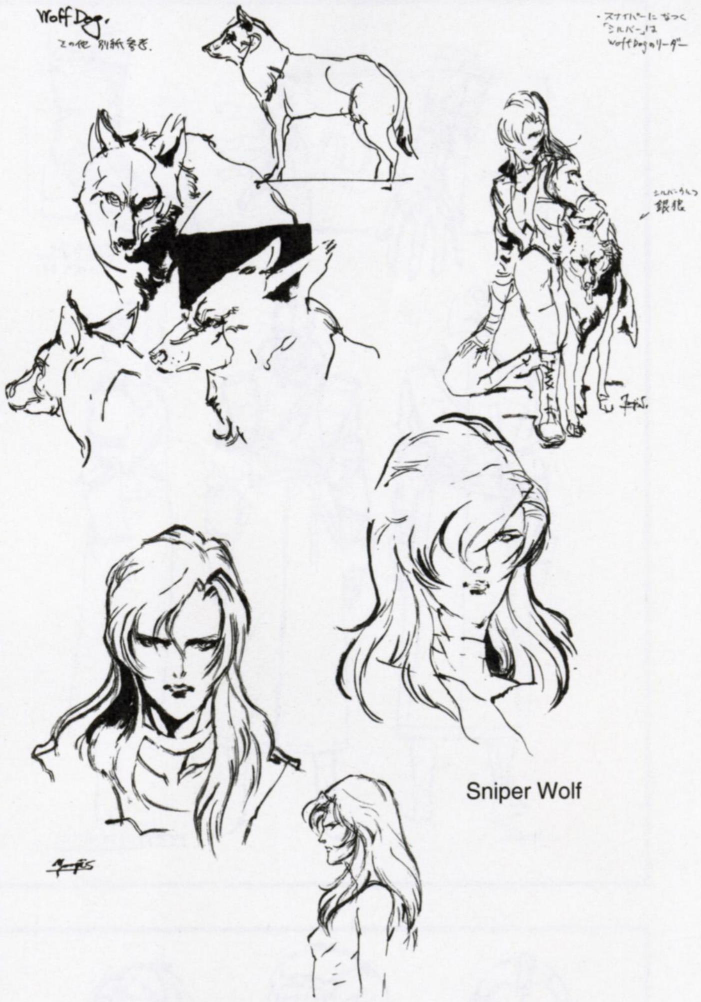

サイコ素顔
まぁ、出る事は無いケドね、
脳ミソサラダ手術のあと。
目は死んだ魚の目。
口は縫いつけてある。
メシは食べなくても
だいじょうぶ
サイコ 体格参考 ガリガリです。


ポリゴン制作用 三面図


CO—
HO—
KARADA WA KAMAKIRI NYŌ NI,
GARI-GARI NO YASEYASE,
MASK WO KABUTŪTEIRU
NO WA MINIKUI KAO WO
KAKUSU TAME.
YAKU ZUKE♥
HIMITU
PSYCHO NO
SUGAO?
URA

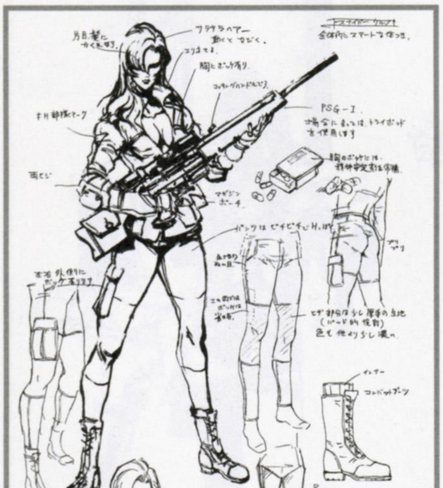


色のポイント
頭＝グリーン
▨ 頭,手,足 等の末端部分に
グリーン系
ヒジ,ヒザ,腰の関節部分に
ダークグリーン系
をポイントとする。
ヒジ＝ダークグレー
ポーチ＝ダークグレー
グローブ＝グリーン
ヒザ＝ダークグレー
ブーツ＝グリーン
胸のひらきた関しては「H」と言うより
カッコイイ感じが
出れば良いのですが、
あまりエロすぎると、
ダークグレーのインナースーツを
着せてしまいましょう。
寒いしね。
PSG1 トライポッド
無しでもOKです。



Wolf Dog.
その他 別紙参照。
銀狼

Sniper Wolf











Decoy Octopus

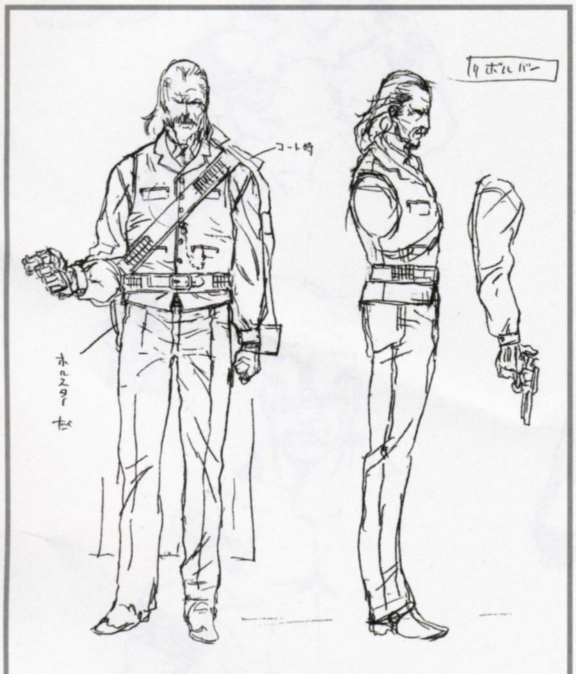


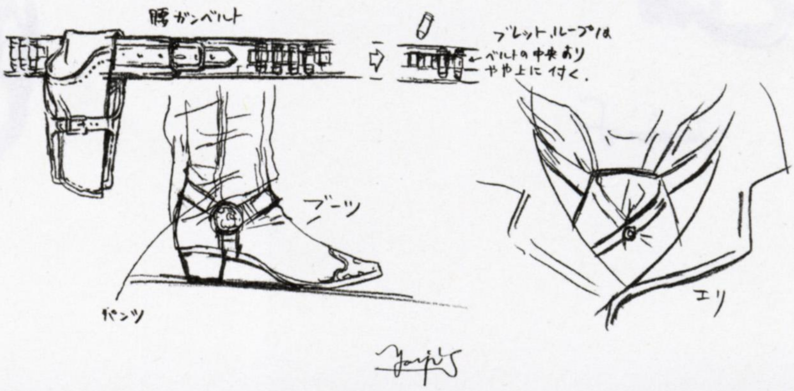


Revolver Ocelot





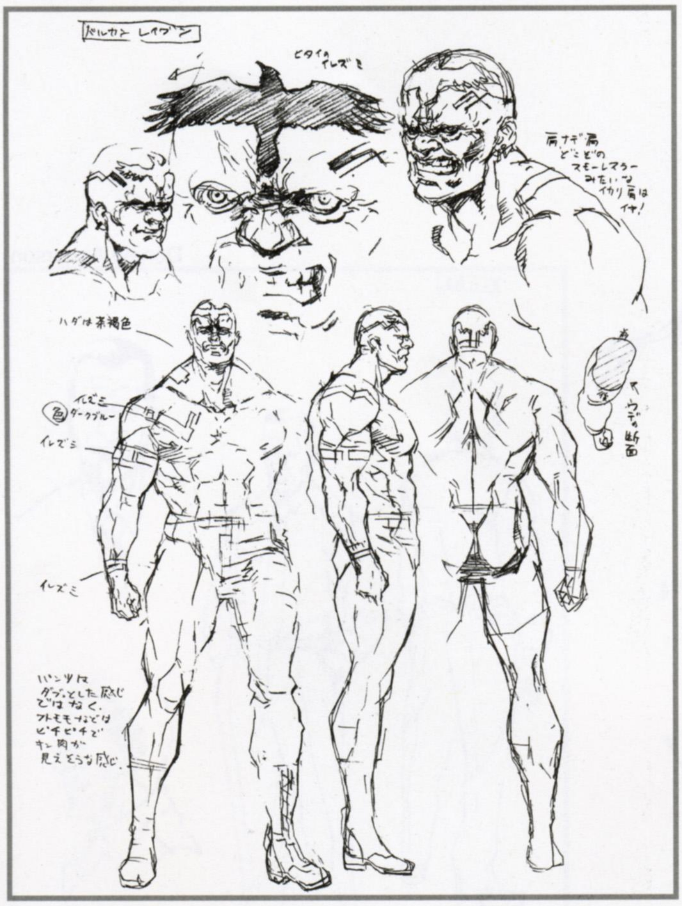


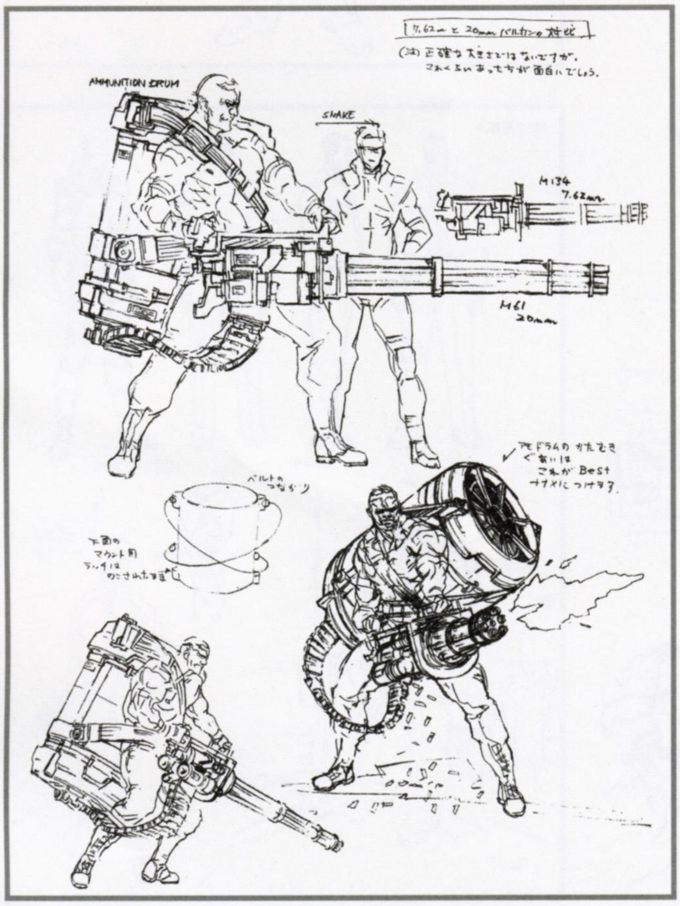


Vulcan Raven





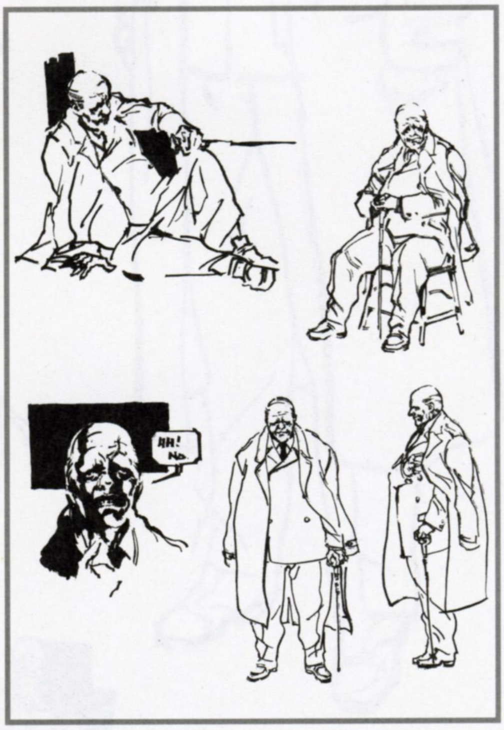


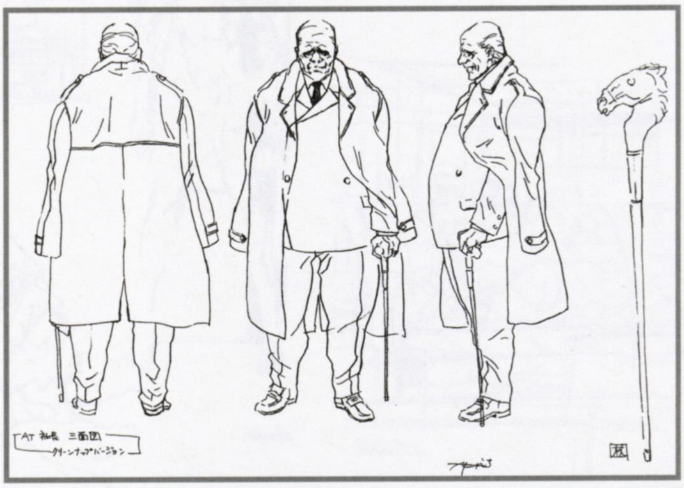




Kenneth Baker





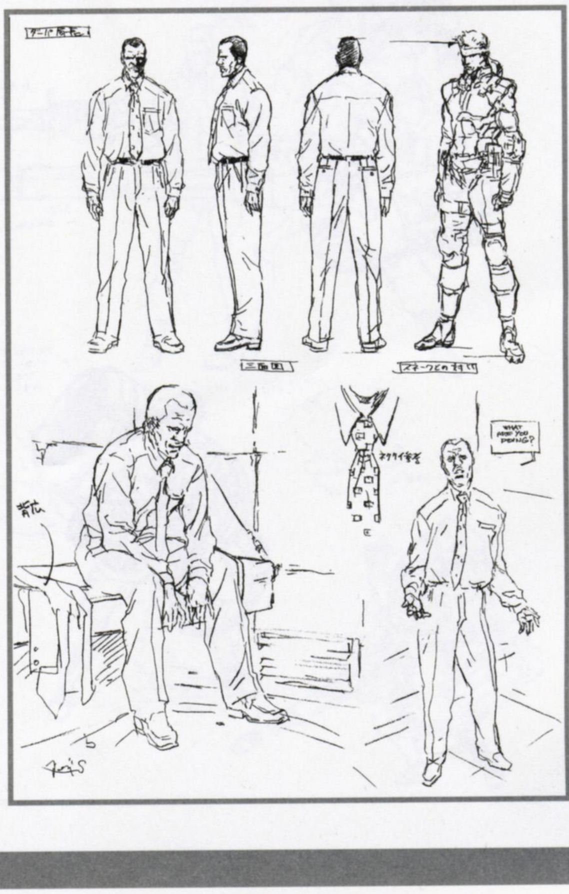


Big Boss

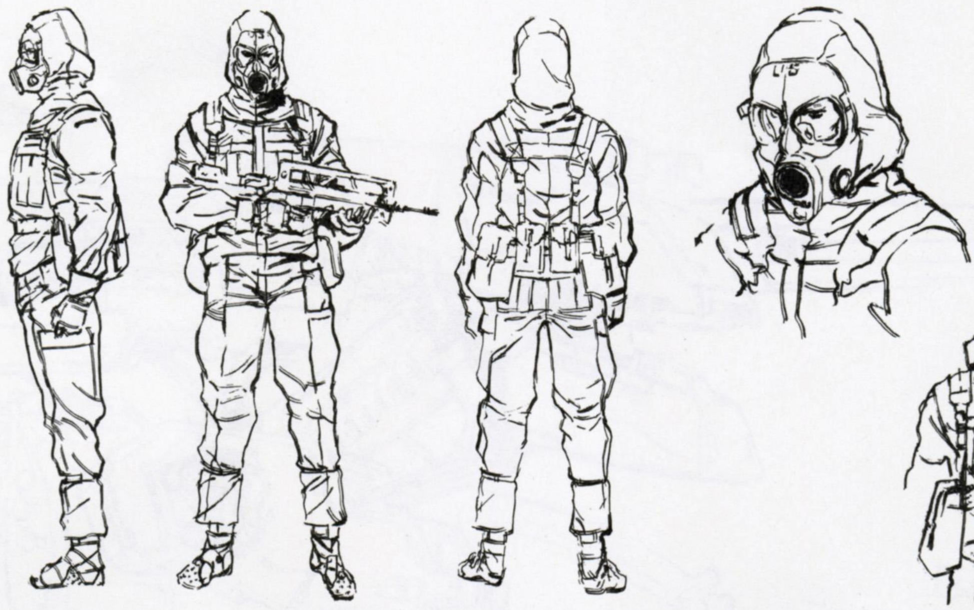


Donald Anderson

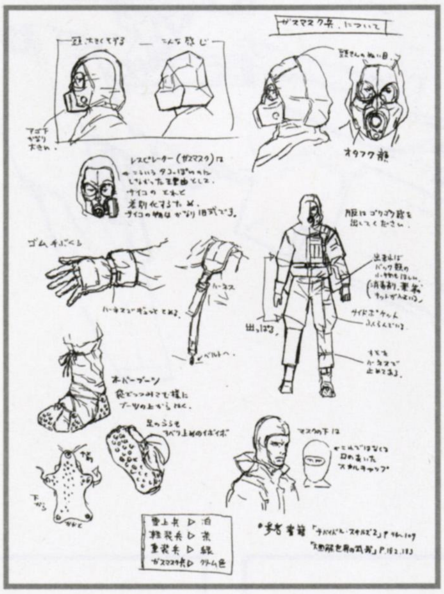


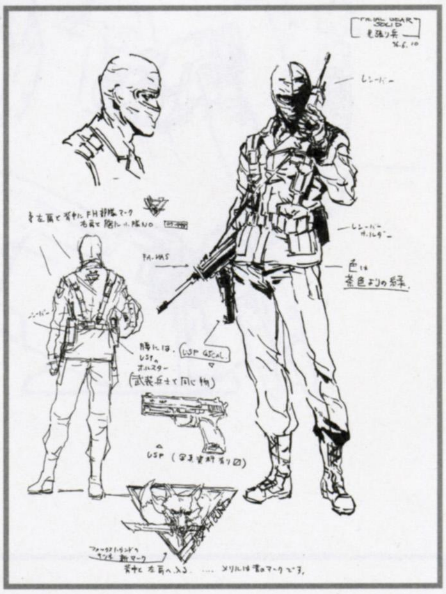


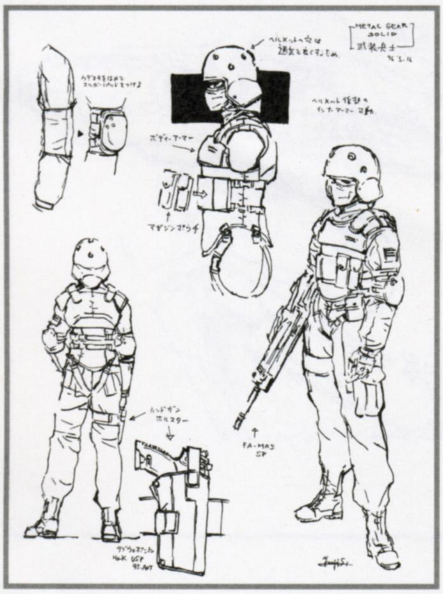
Genome Soldiers

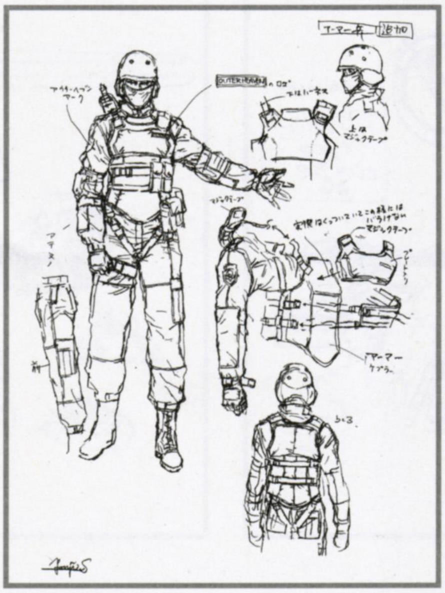






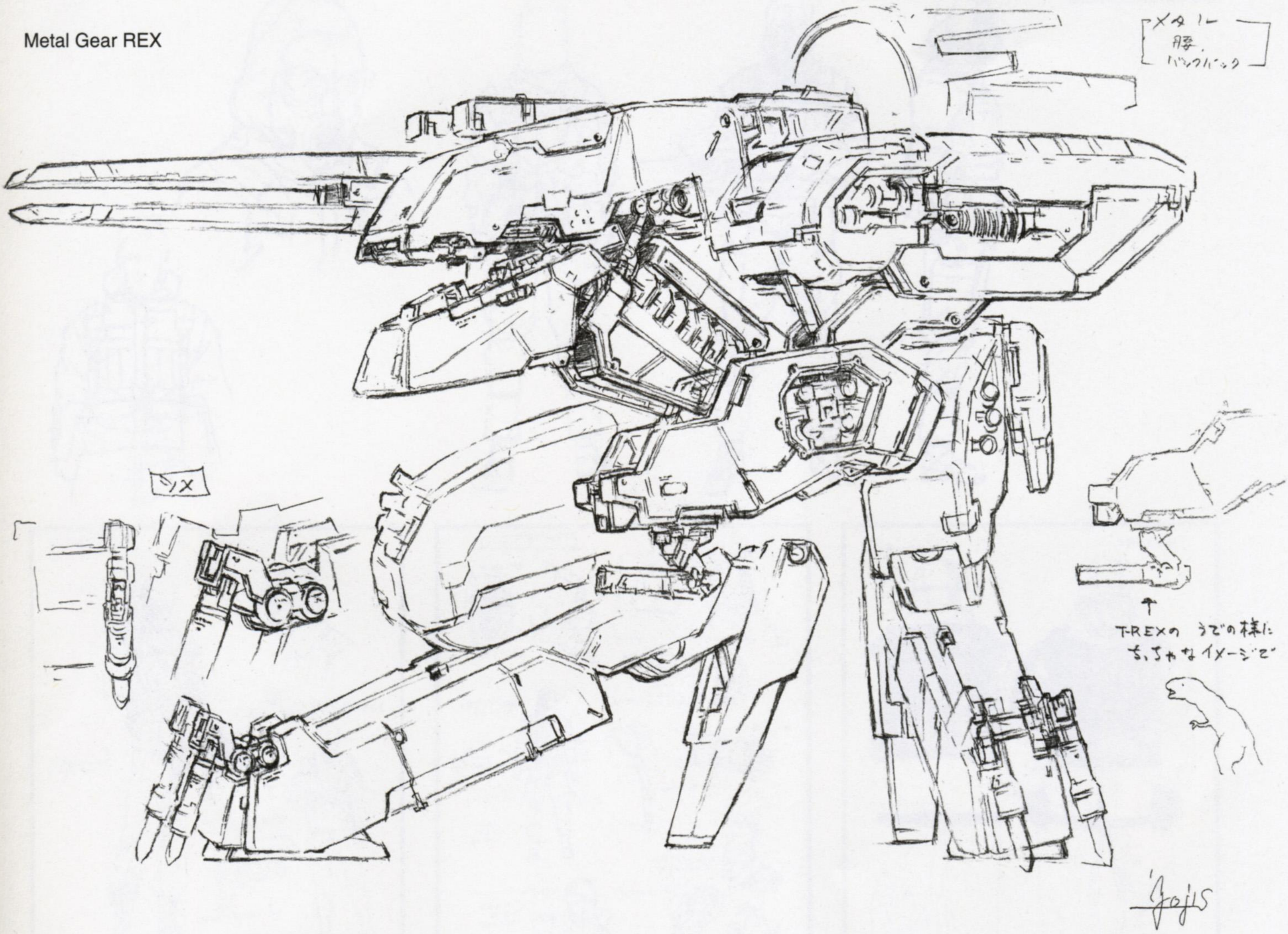


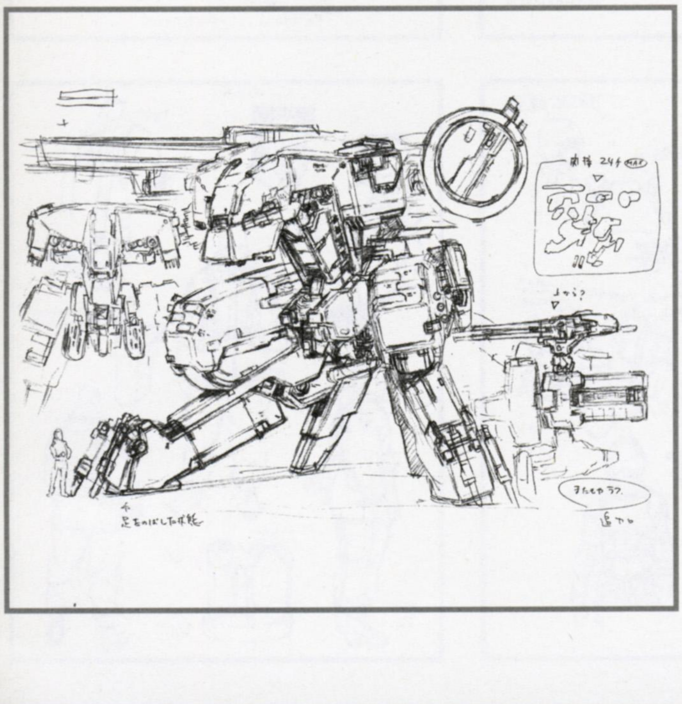


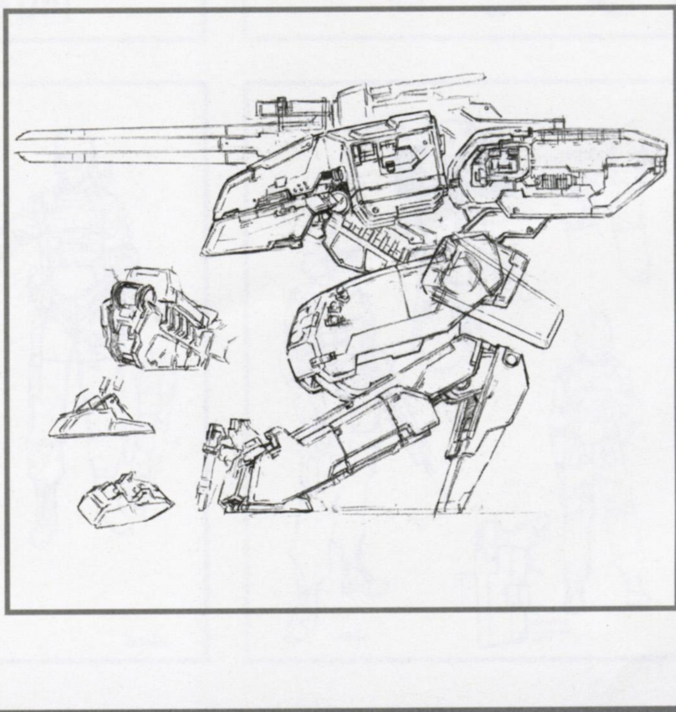


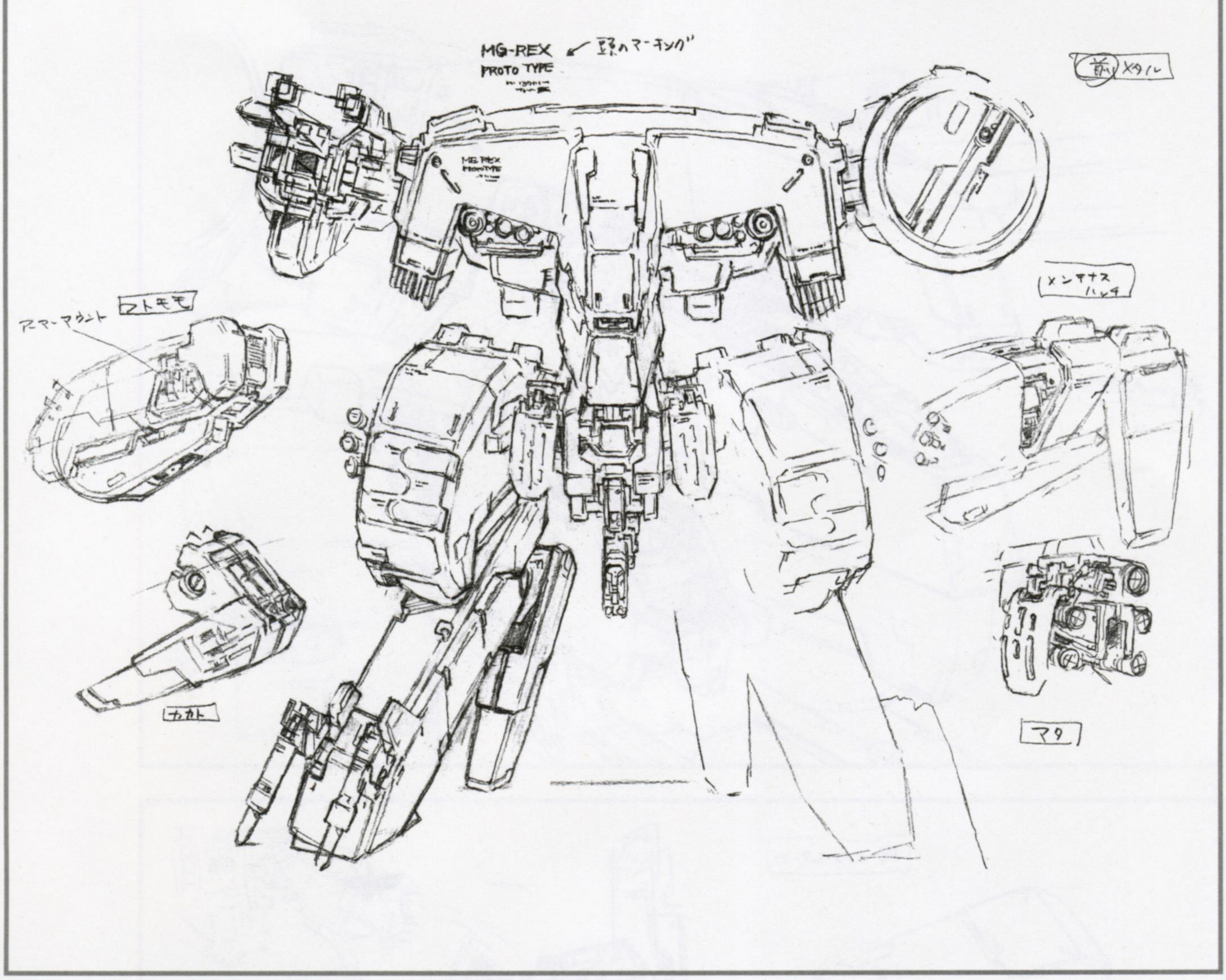


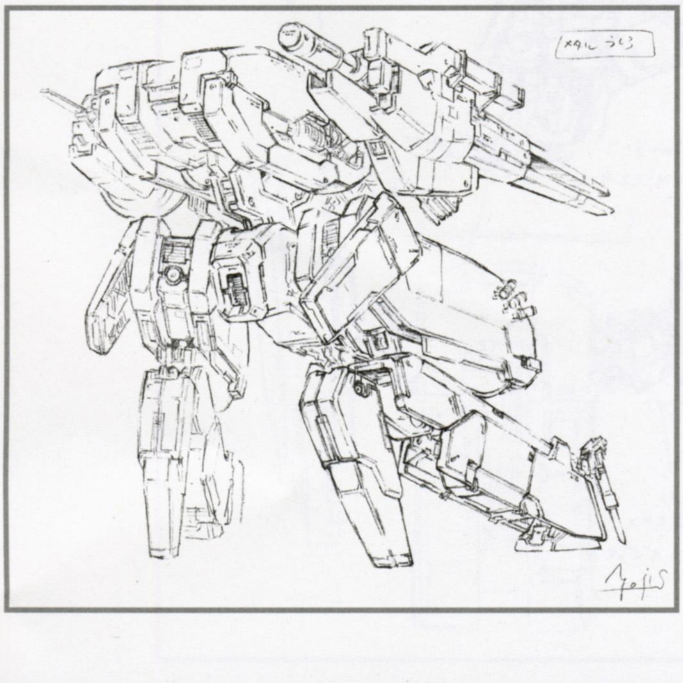
Metal Gear REX

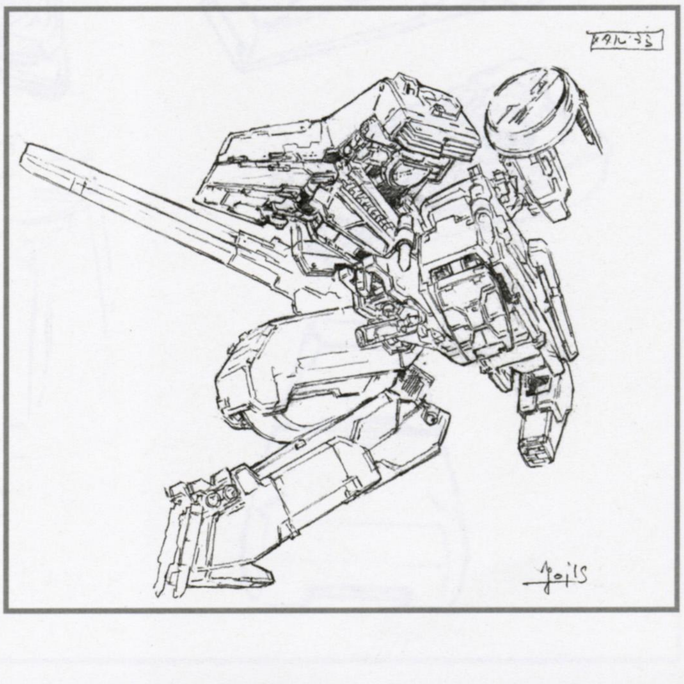




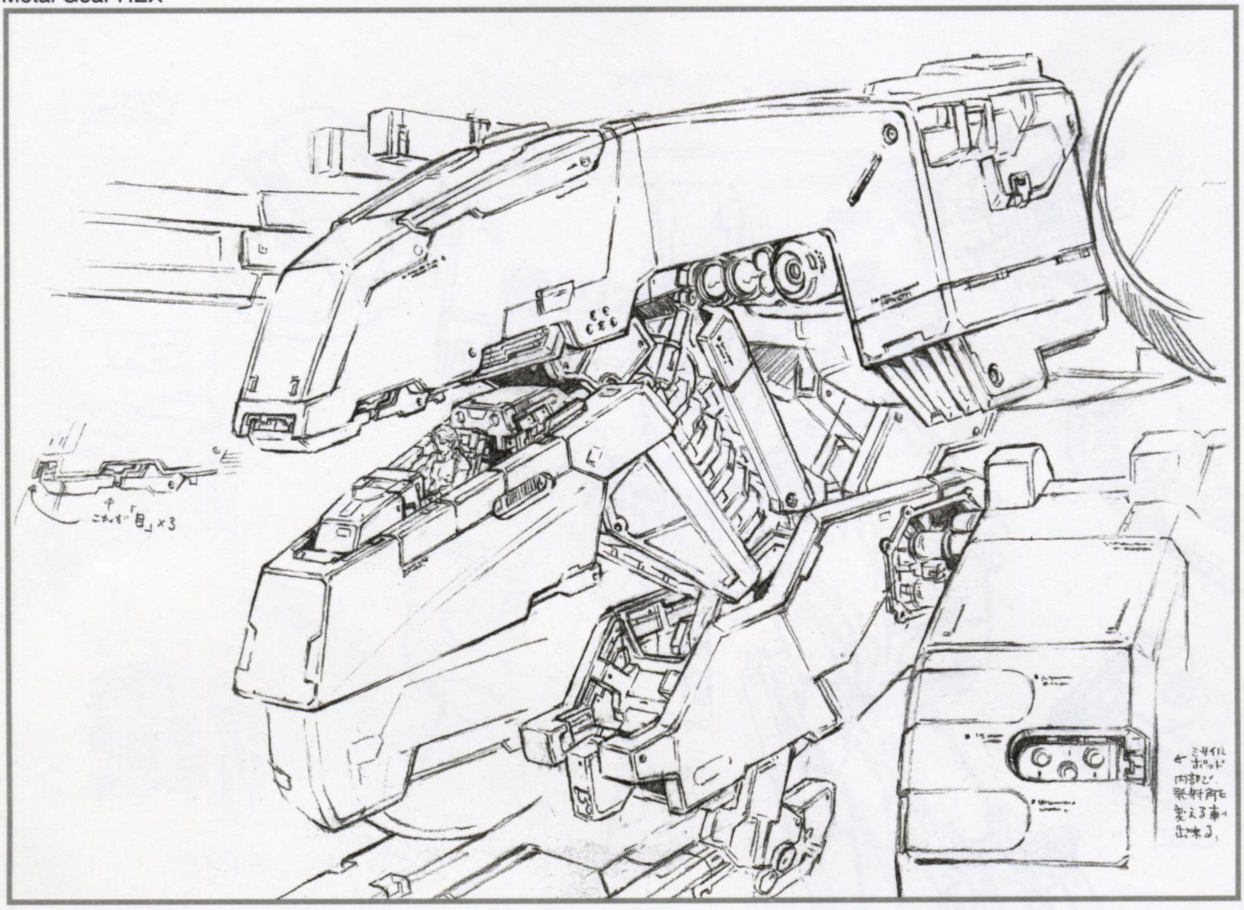


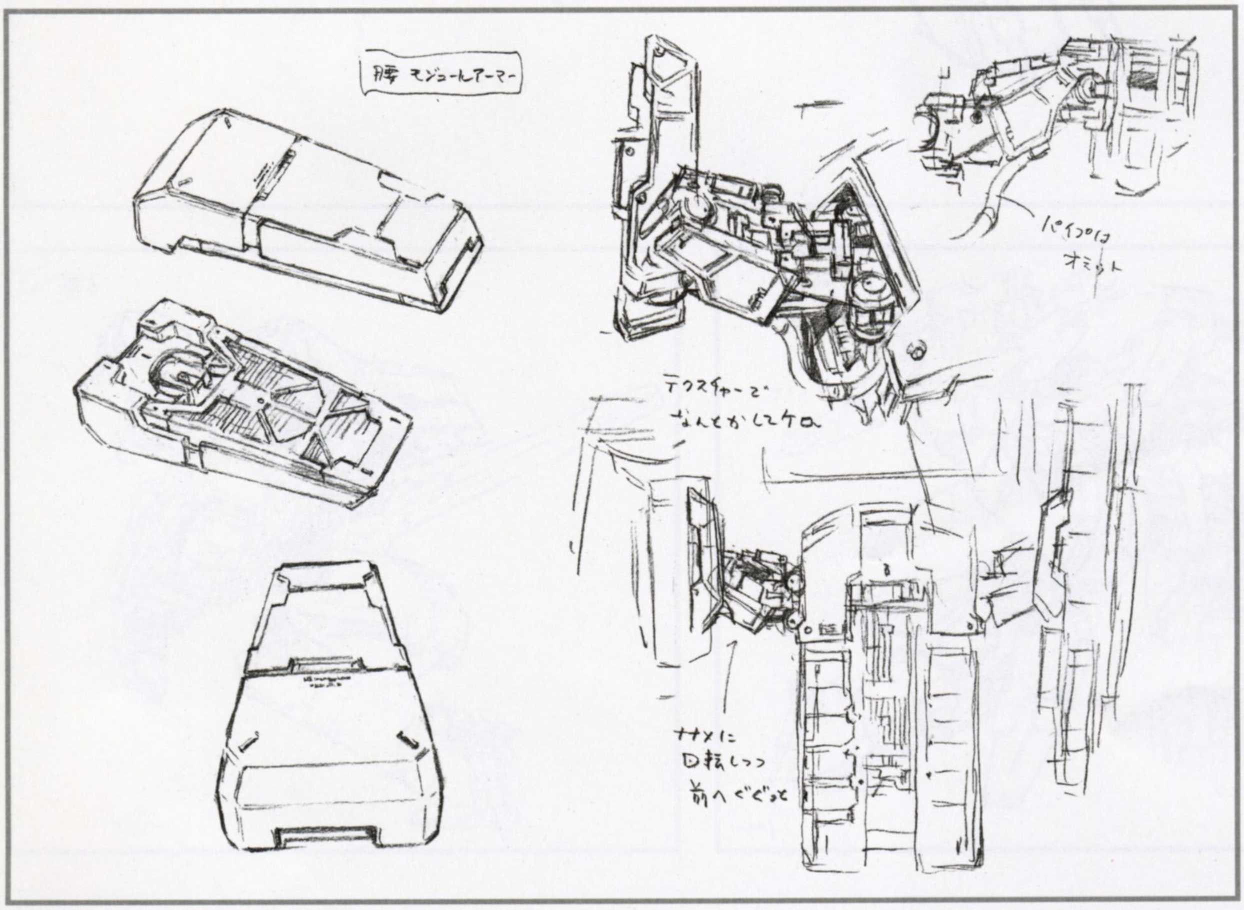

MG-REX
PROTO TYPE
頭のマーキング
前 メタル
メンテナス
ハッチ
アーマーマウント
フトモモ
カカト
マタ

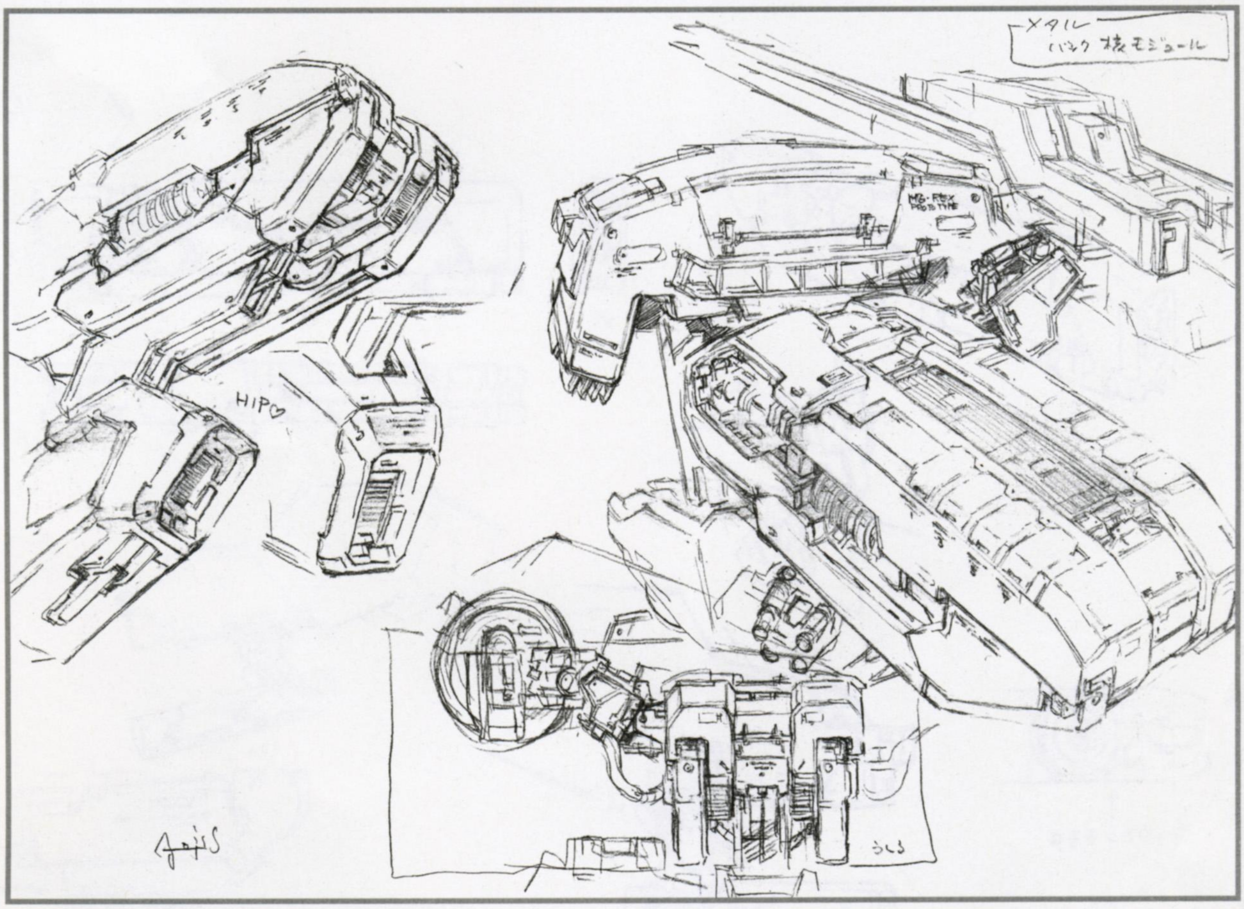

メタル うしろ

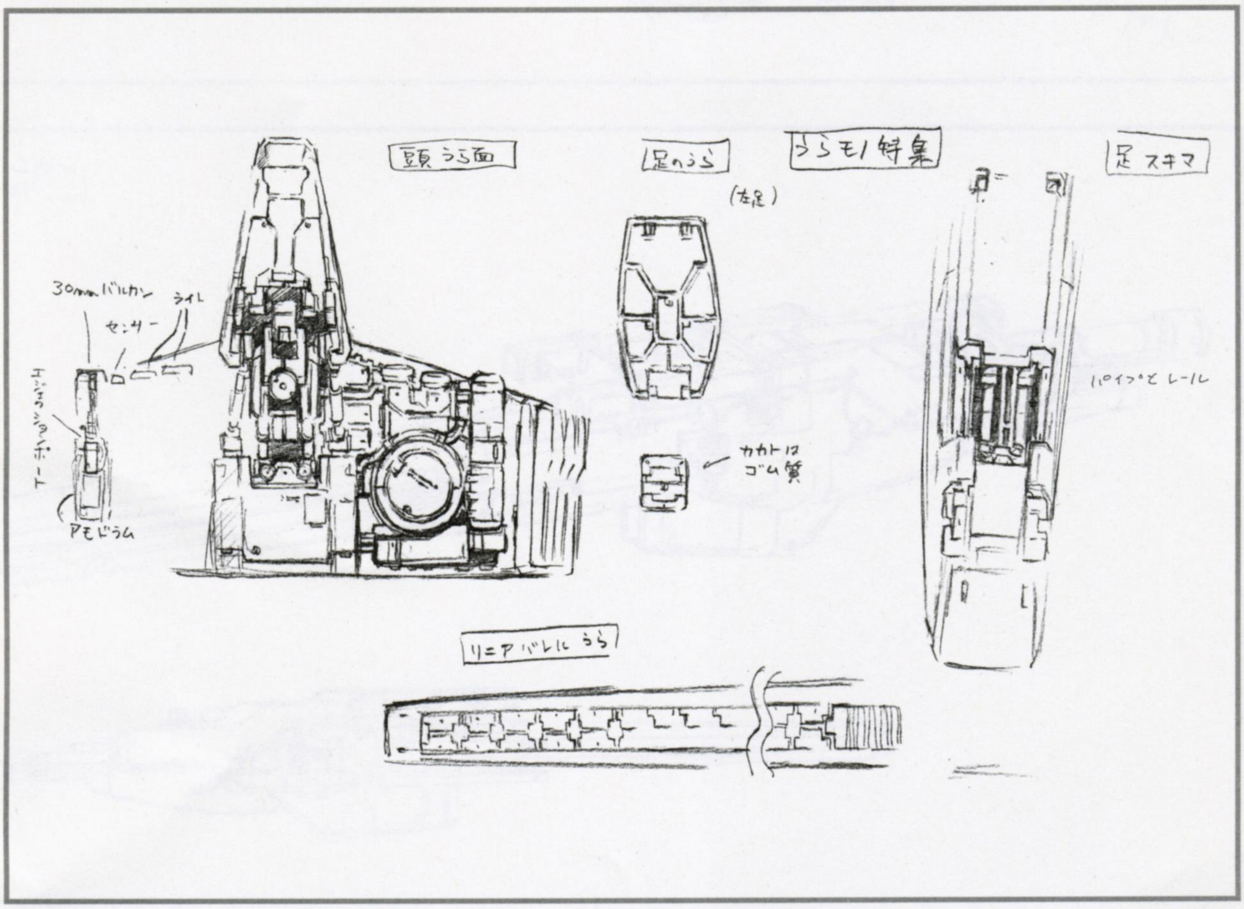

メタル うら

Metal Gear REX

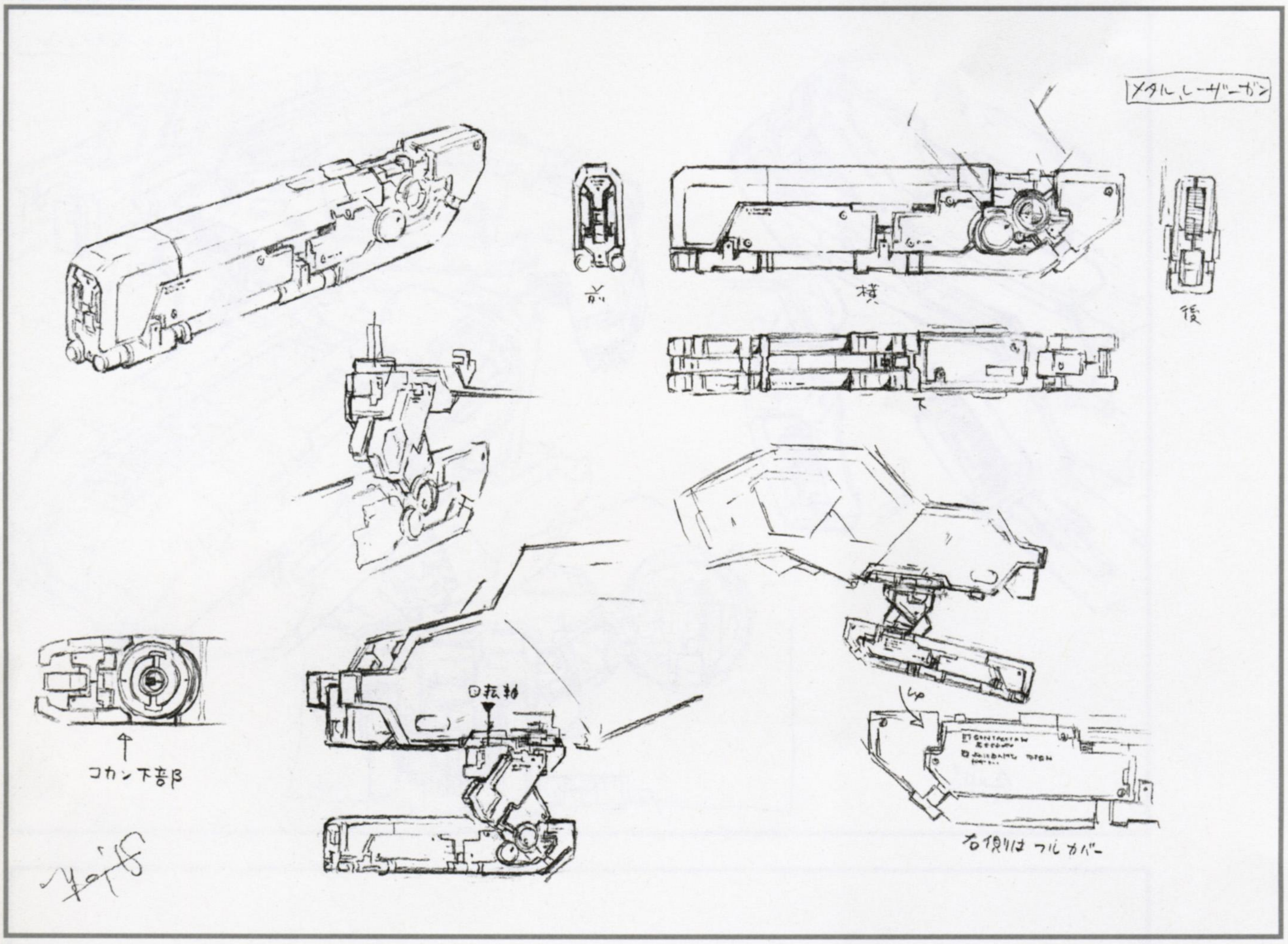


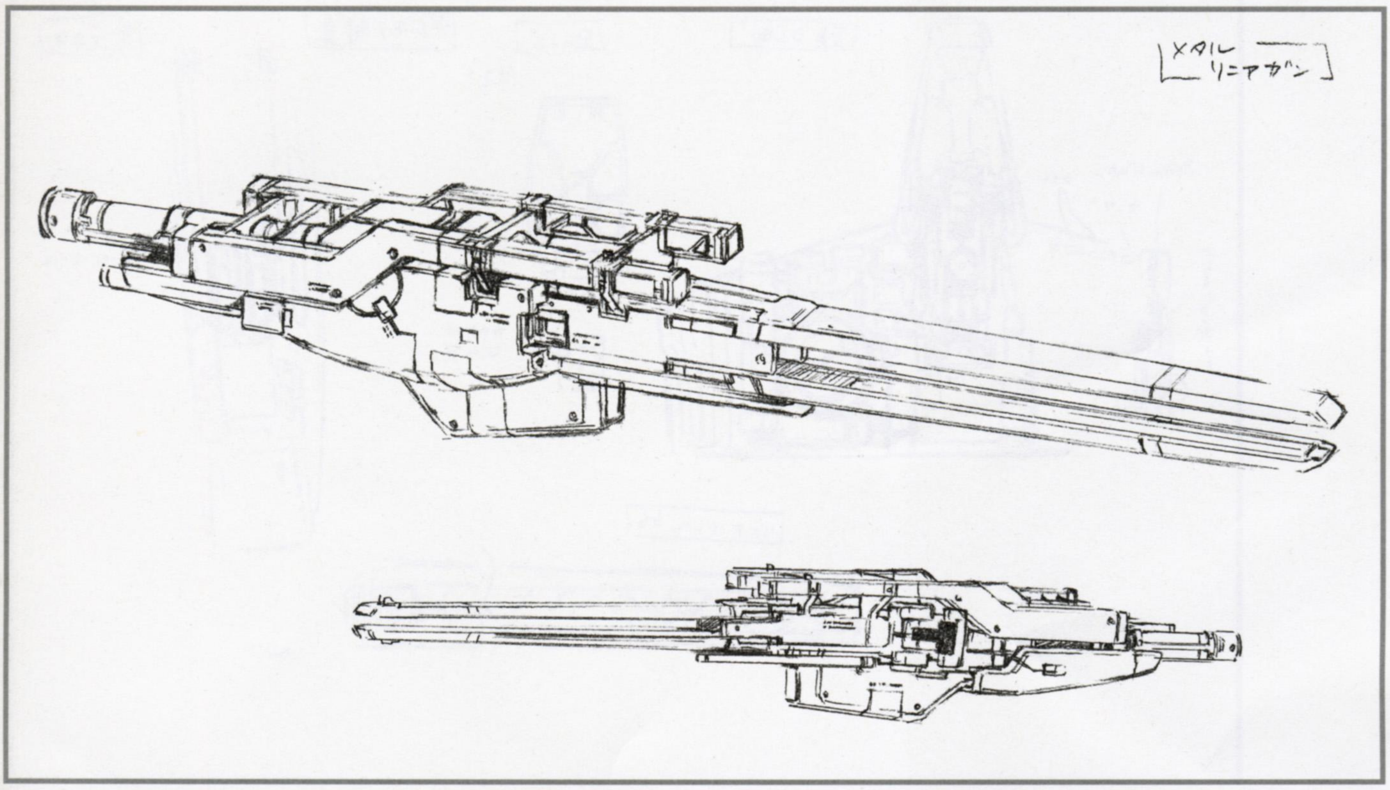


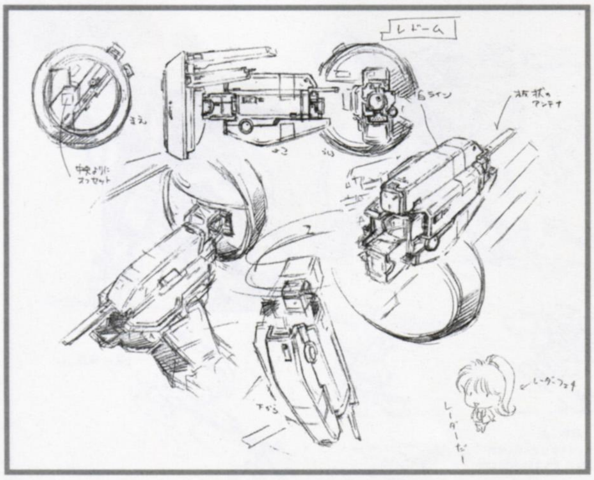

HIP♡
うしろ

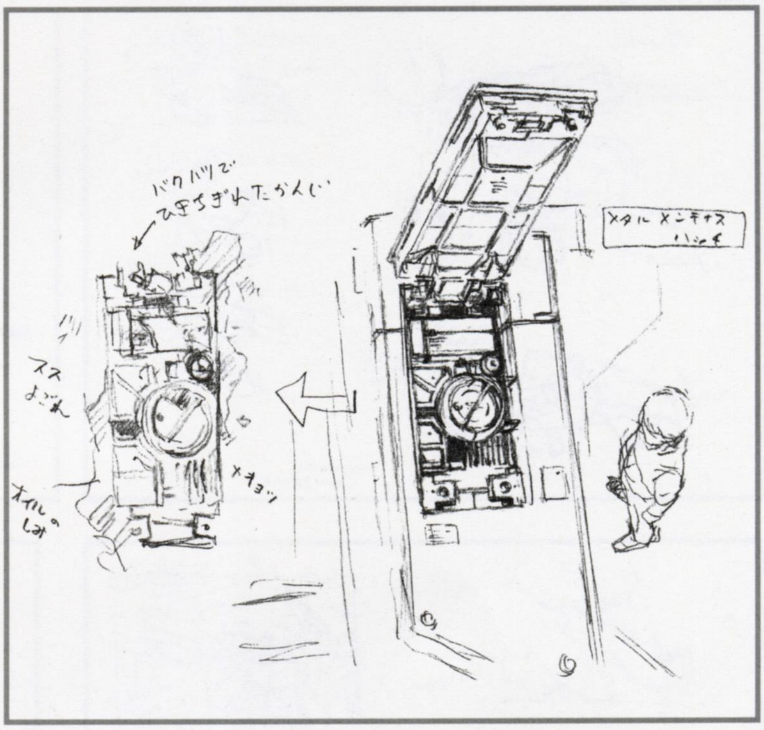

頭うら面
足のうら
うらモノ特集
足スキマ
(左足)
30mmバルカン
センサー
ライト
カカトはゴム質
パイプとレール
リニアバレルうら

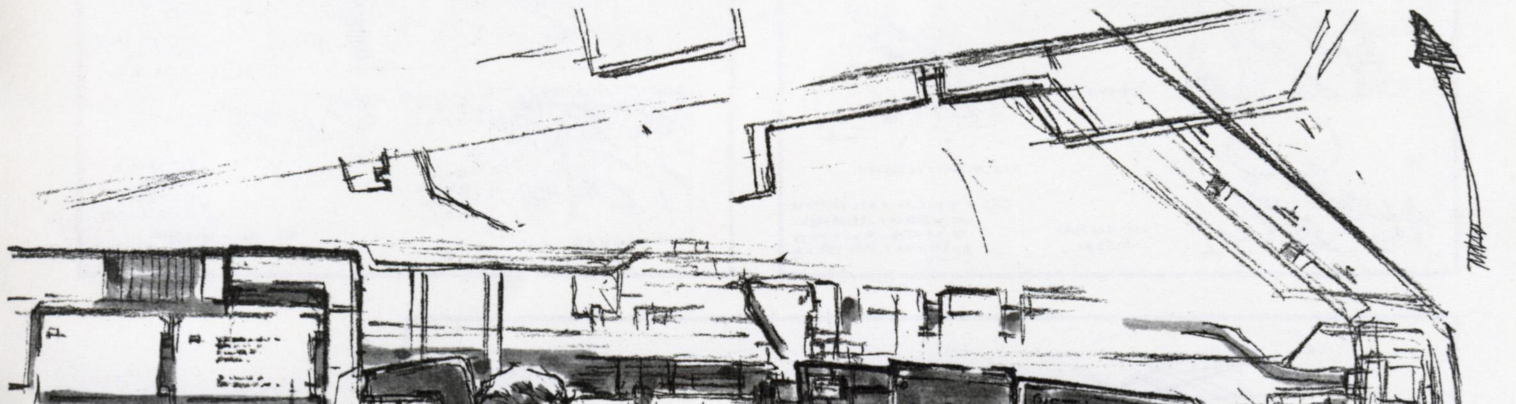
Metal Gear REX



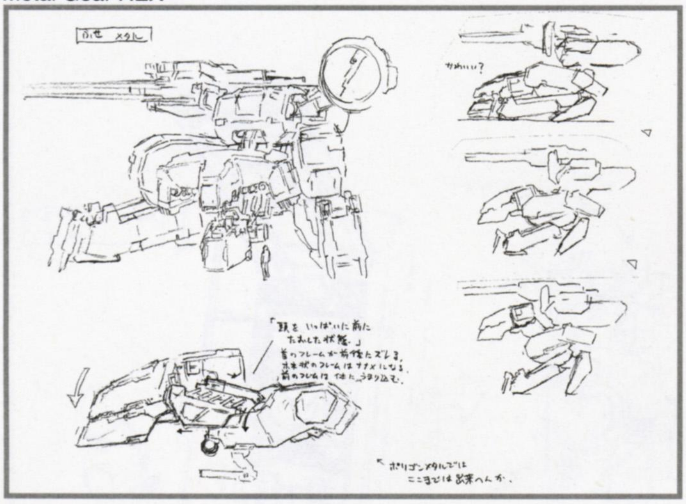


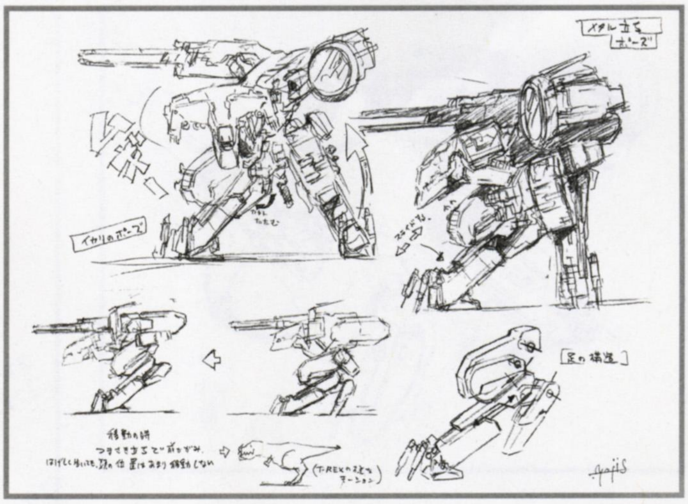


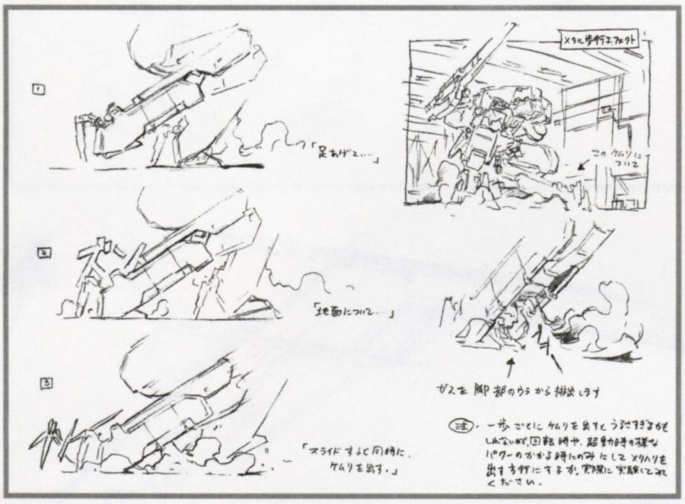

バクハツで
ひきちぎれたかんじ
メタル メンテナス
ハッチ
スス
よごれ
オイルの
しみ

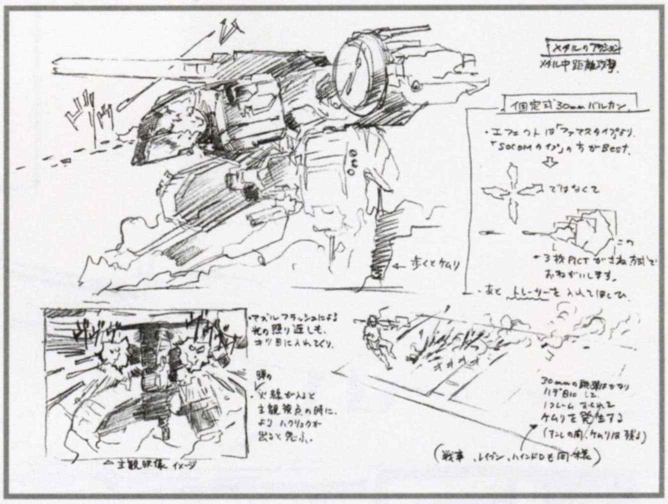

ペダル ×5

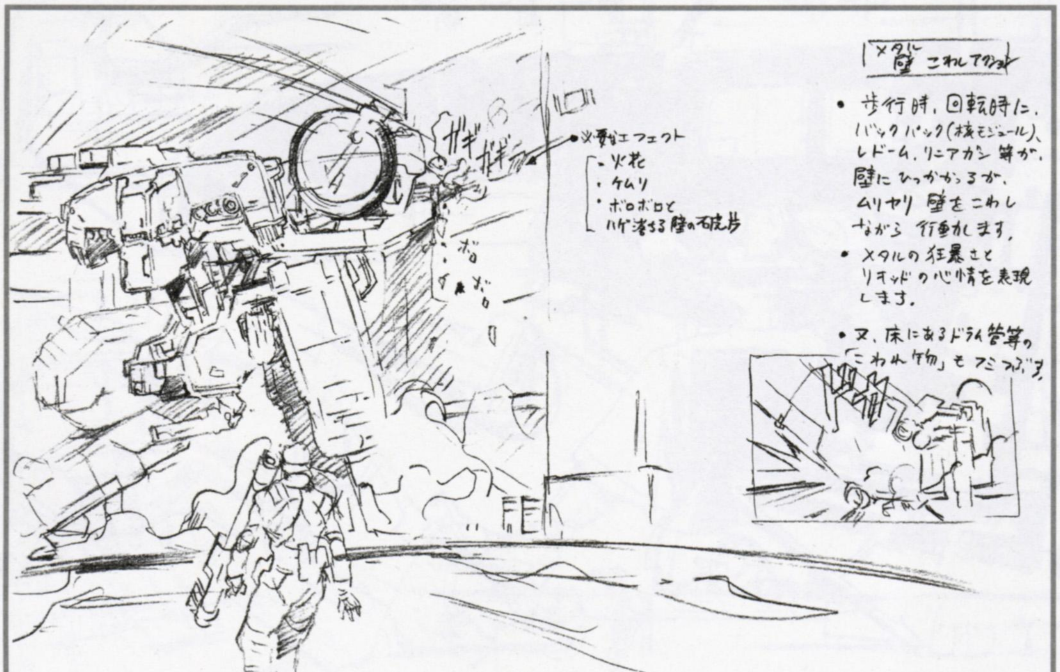
Metal Gear REX

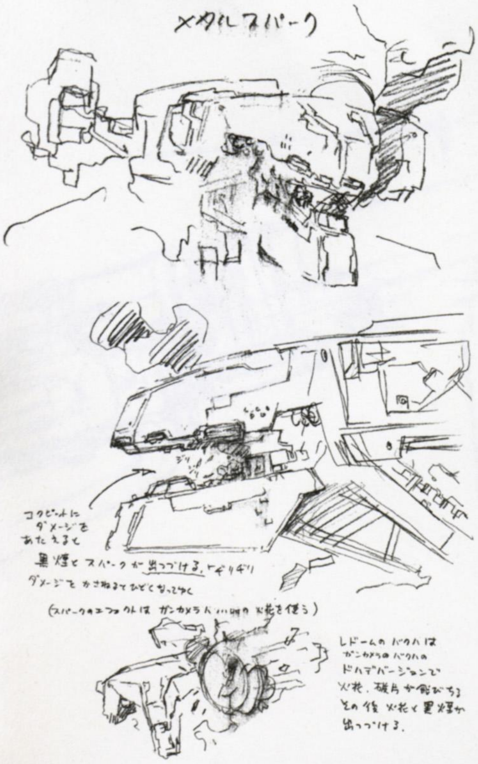


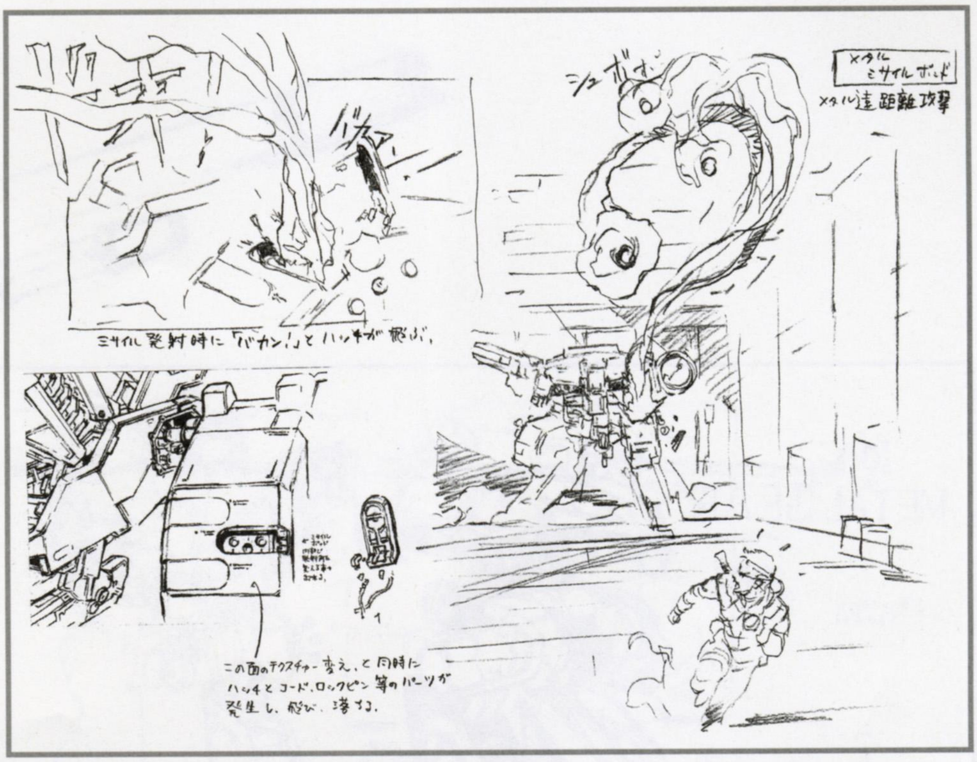


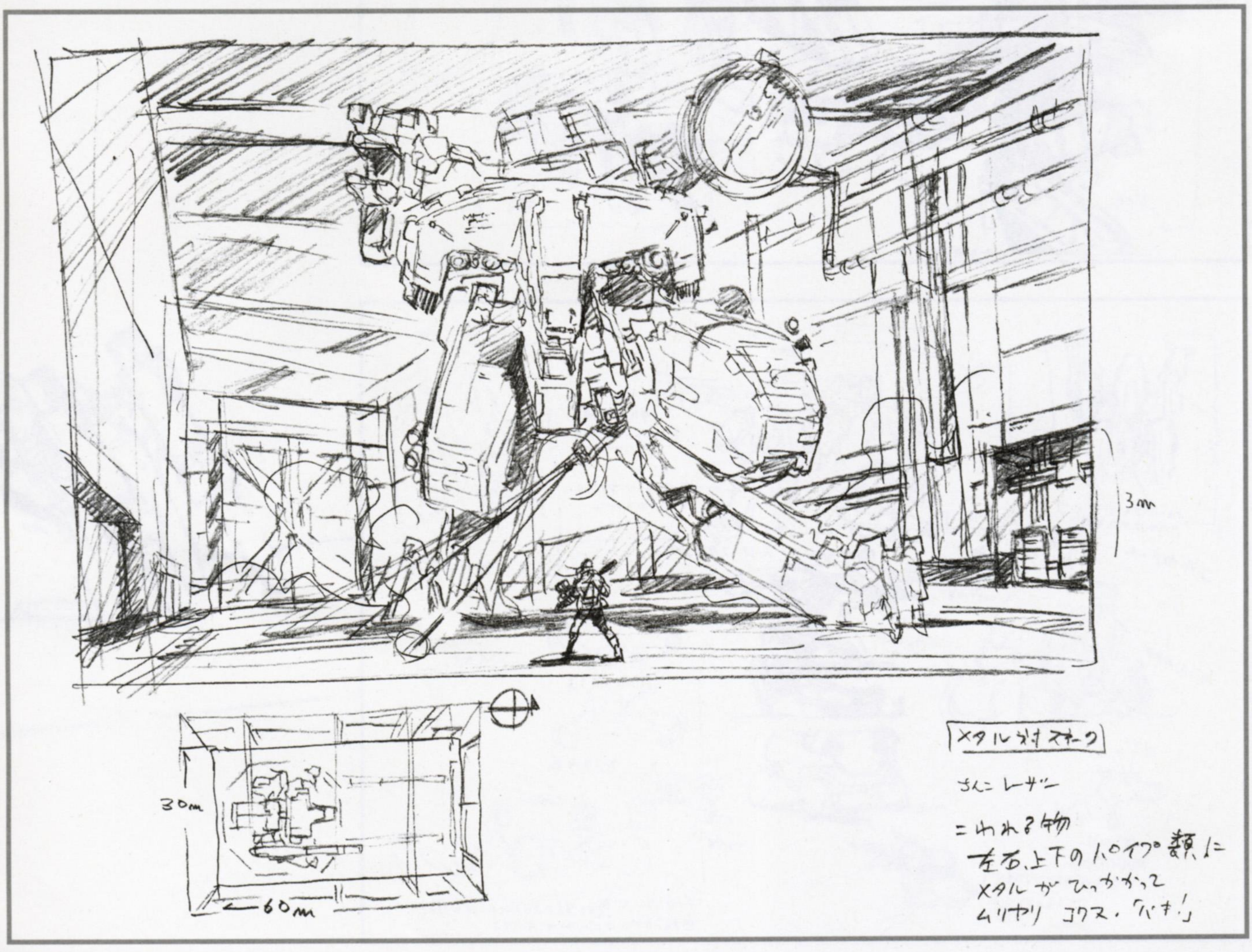




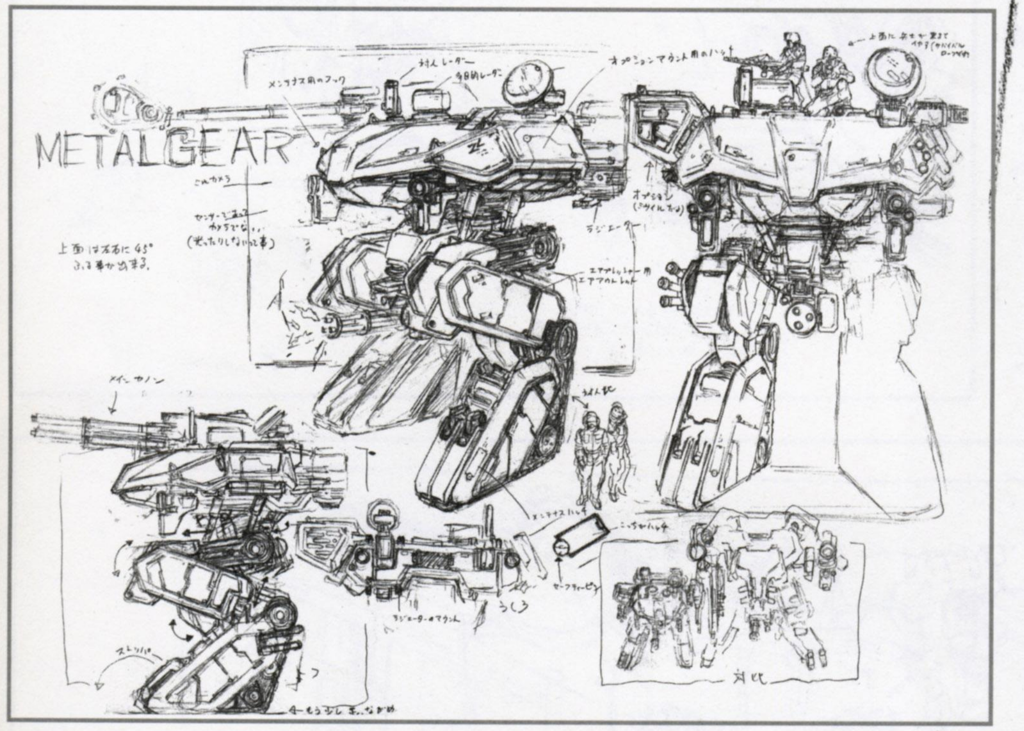


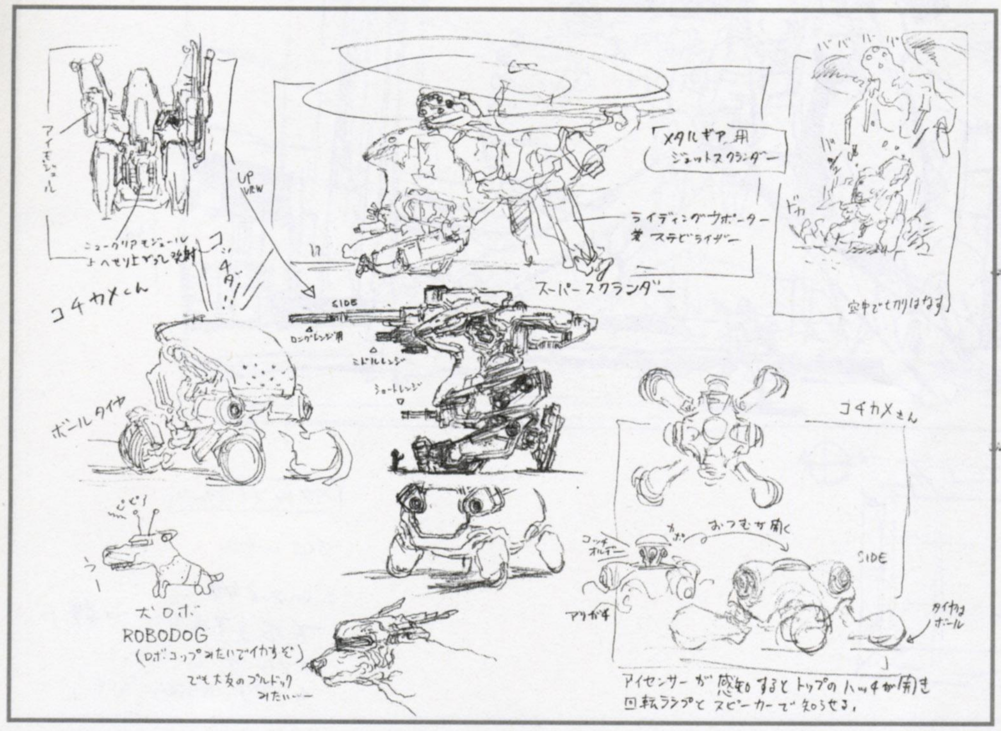

メタルスパーク
コクピットに
ダメージを
あたえると
黒煙とスパークが出つづける。ギリギリ
ダメージをかさねるとひどくなってゆく
(スパークのエフェクトは ガンカメラバクハ時の火花を使う)
レドームのバクハは
ガンカメラのバクハの
ドハデバージョンで
火花、破片が飛びちる
その後 火花と黒煙が
出つづける。

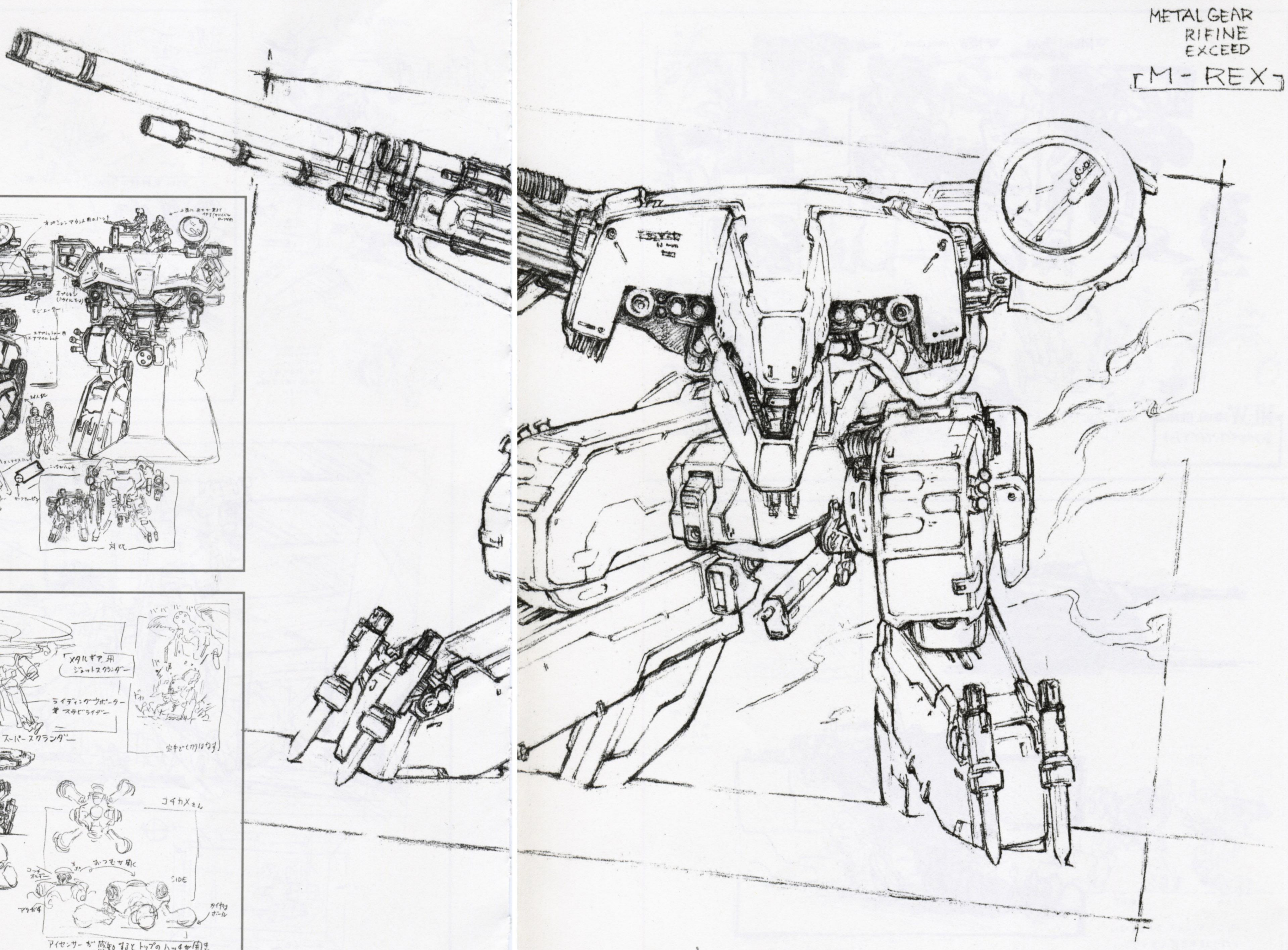

メタル
ミサイルポッド
メタル遠距離攻撃
シュボボ
ミサイル発射時に「バカン!」とハッチが飛ぶ。
この面のテクスチャー変え、と同時に
ハッチとコード、ロックピン等のパーツが
発生し、飛び、落ちる。

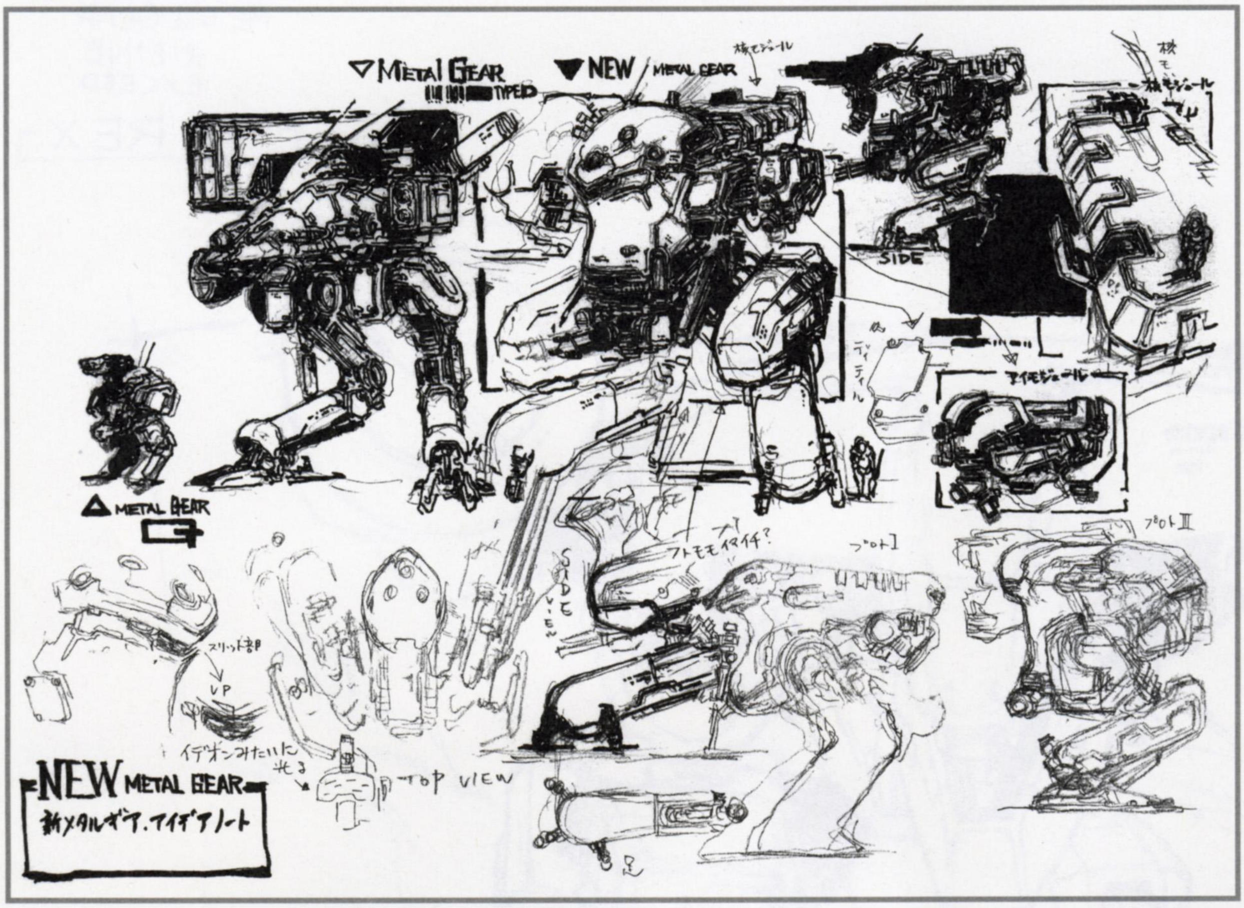

3m
30m
60m
メタル対スネーク
さんにレーザー
こわれる物
左右、上下のパイプ類に
メタルがひっかかって
ムリヤリ コワス。「バキ!」

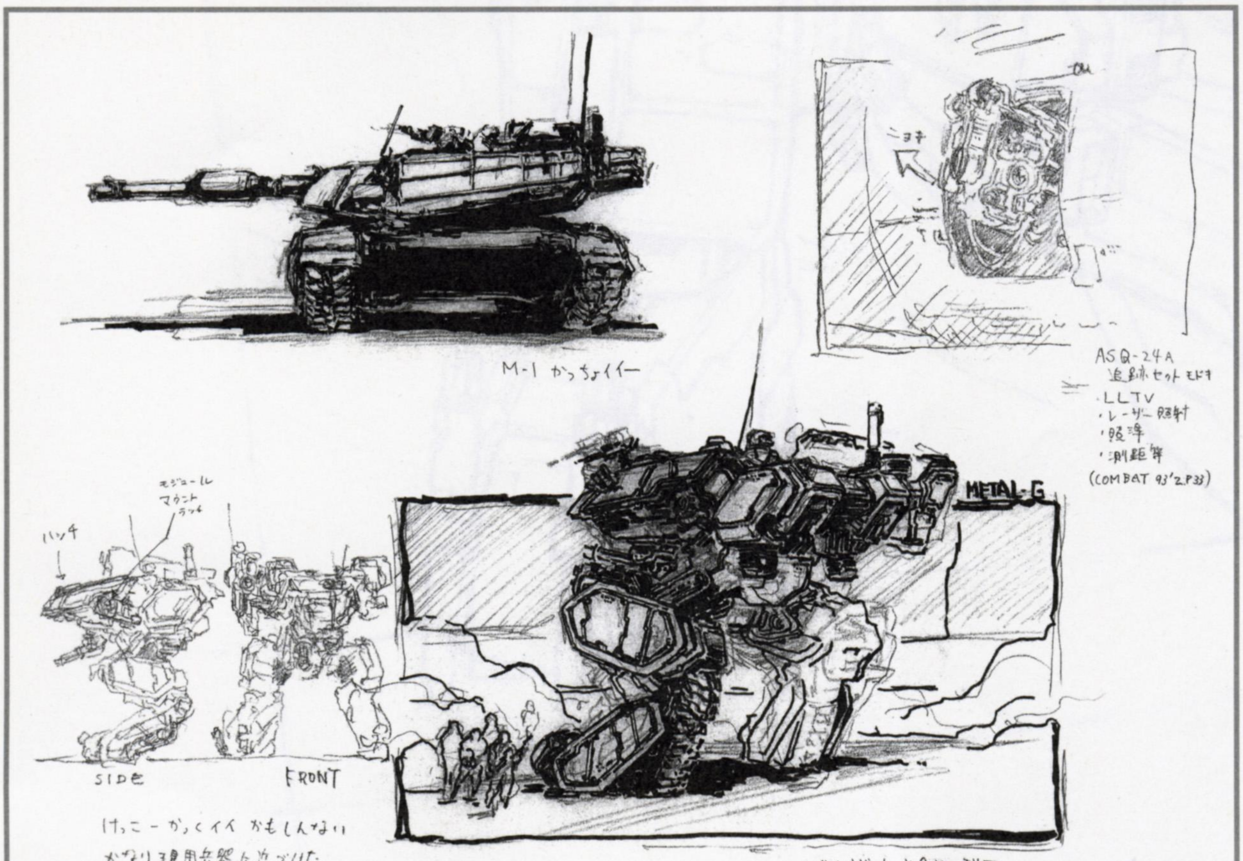
初期メカニック設定

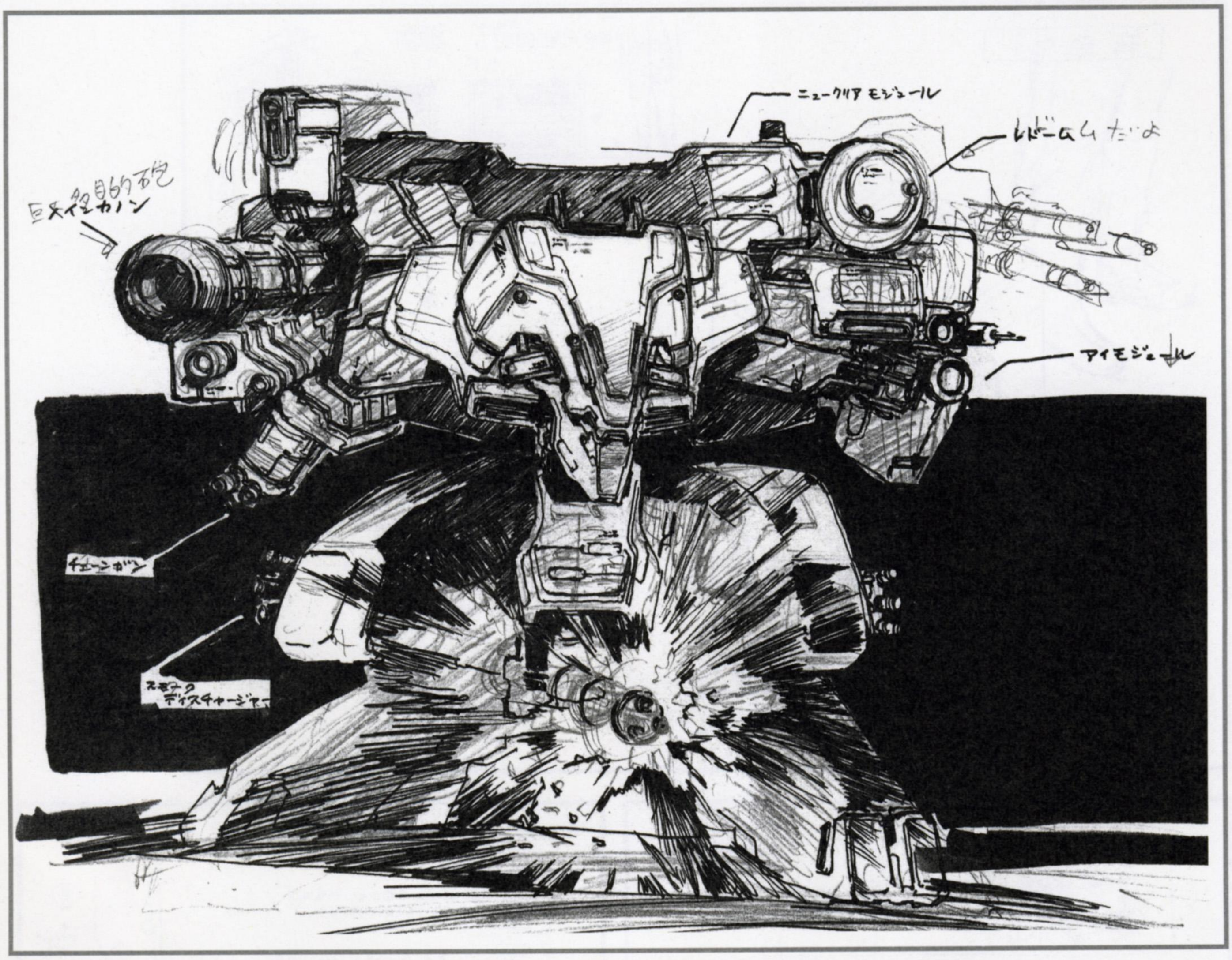

METALGEAR

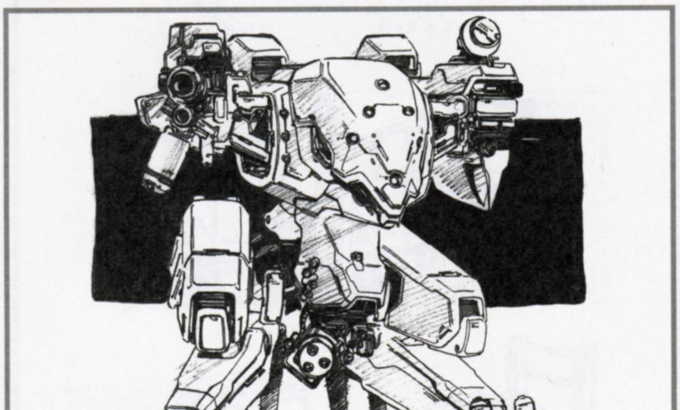

スーパースクランダー
SIDE
ROBODOG

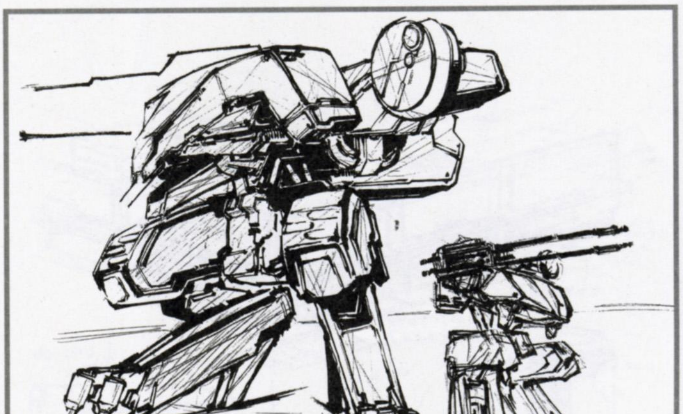

METAL GEAR
RIFINE
EXCEED
[M-REX]

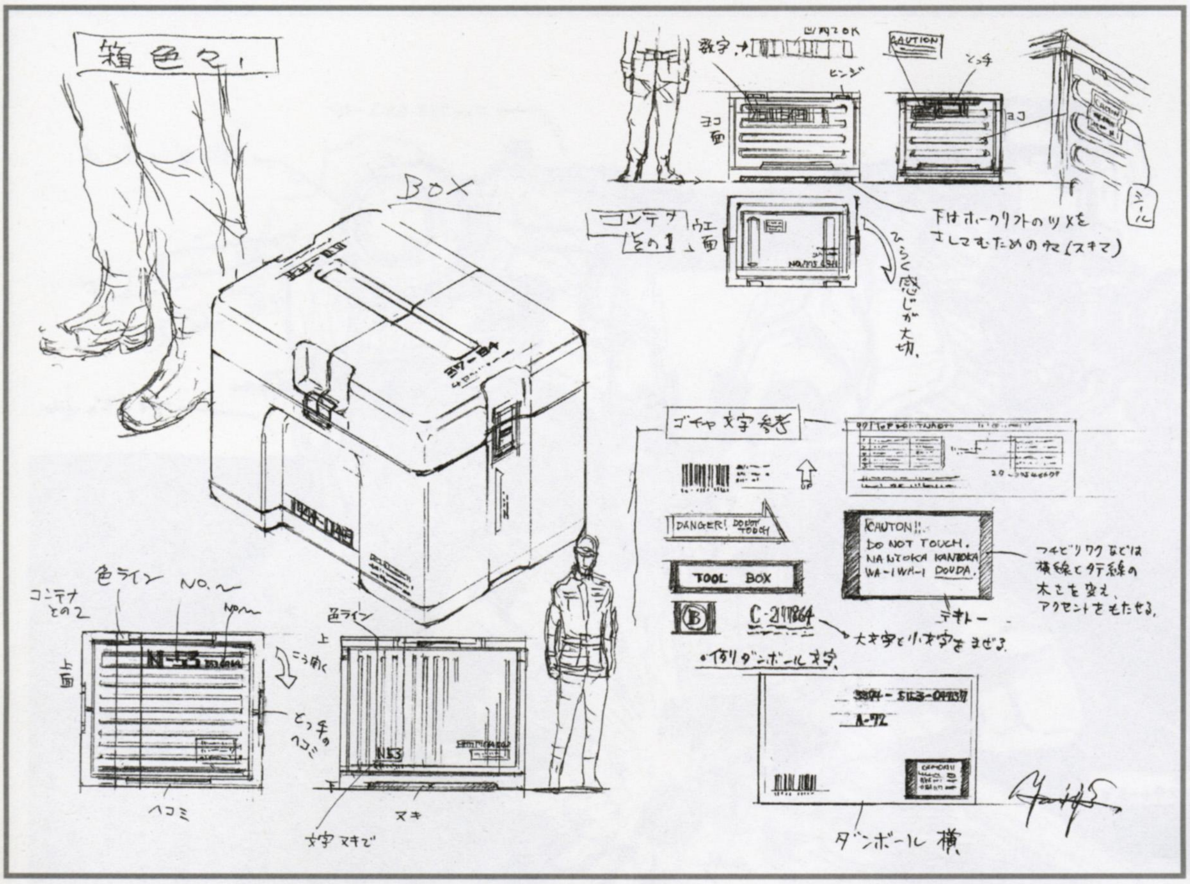

▽METAL GEAR
TYPE D
▼NEW / METAL GEAR
核モジュール
SIDE
アイモジュール
▲METAL GEAR
G
フトモモ イマイチ?
プロトI
プロトII
スリット部
VP
イデオンみたいに
光る
TOP VIEW
足
NEW METAL GEAR
新メタルギア.アイデアノート

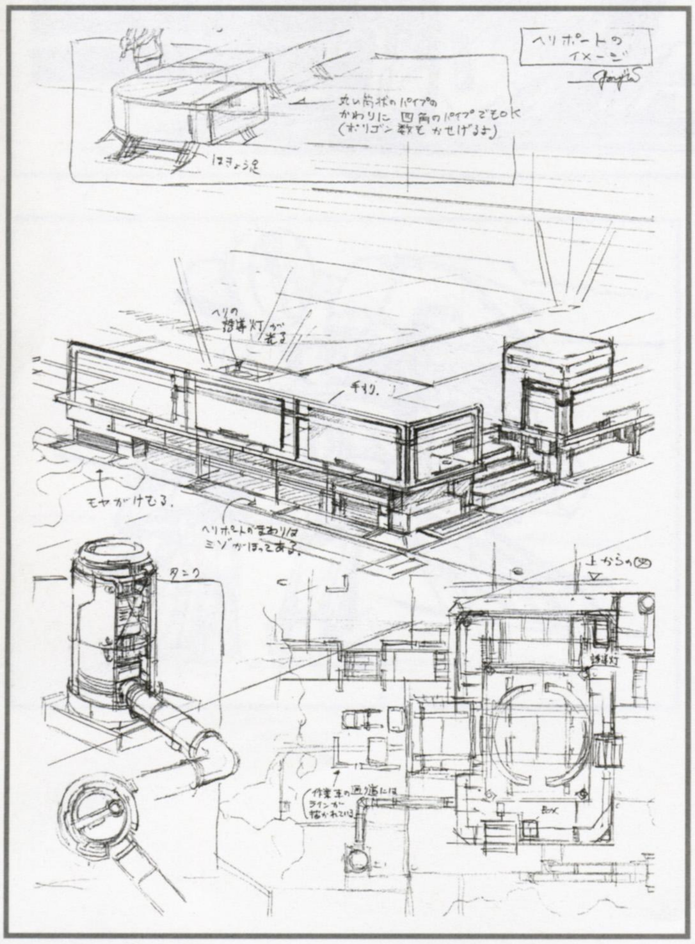

M-1 かっちょイイー
ASQ-24A
追跡セット モドキ
・LLTV
・レーザー照射
・照準
・測距等
(COMBAT 93'2 P33)
METAL-G
モジュール
マウント
ラック
ハッチ
SIDE
FRONT
けっこーかっくイイ かもしんない
かなり現用兵器に近づけた
かくばった メタルギア

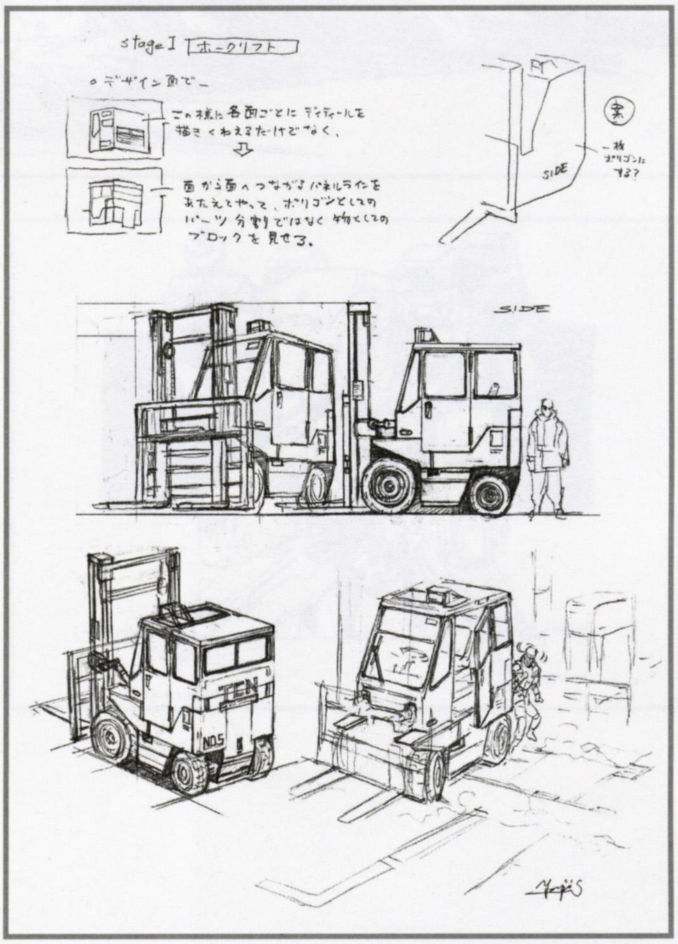

巨大径目的砲
巨大径カノン
ニュークリアモジュール
レドームムだよ
アイモジュール
チェーンガン
スモーク
ディスチャージャー

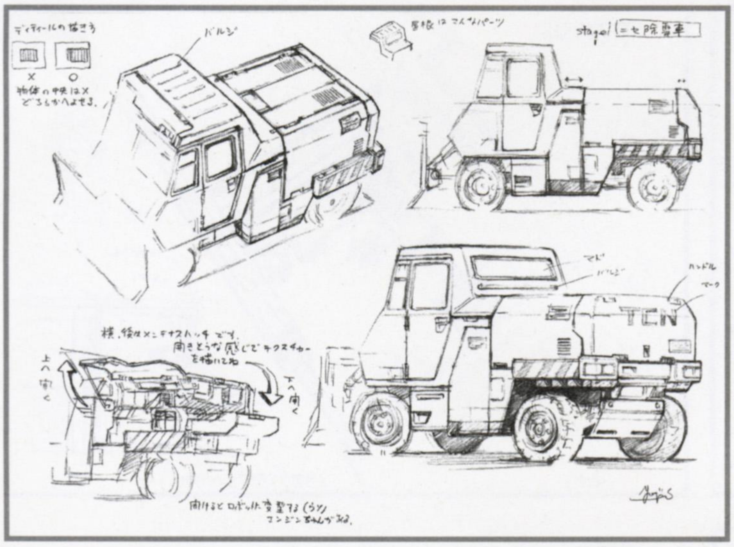



HEAVY
METAL GEAR

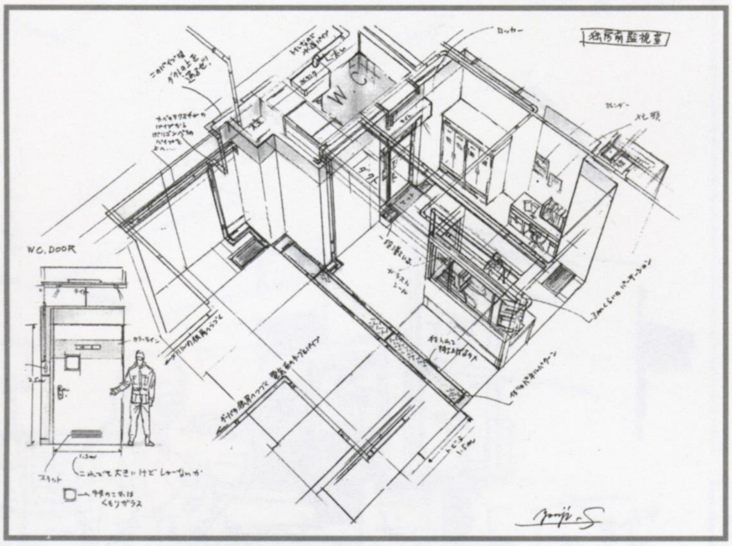

箱色々
BOX
コンテナ その1
コンテナ その2
色ライン
CAUTION
DANGER!
TOOL BOX
CAUTON!! DO NOT TOUCH.
大文字と小文字をまぜる。
ダンボール 横

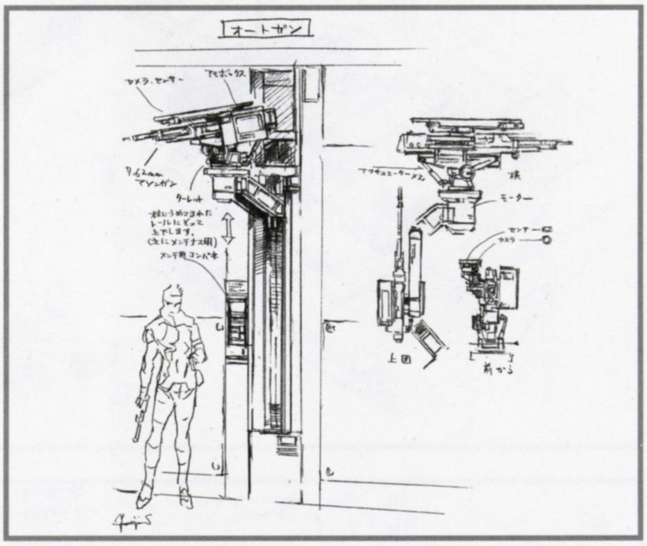

ヘリポートのイメージ
手すり
タンク

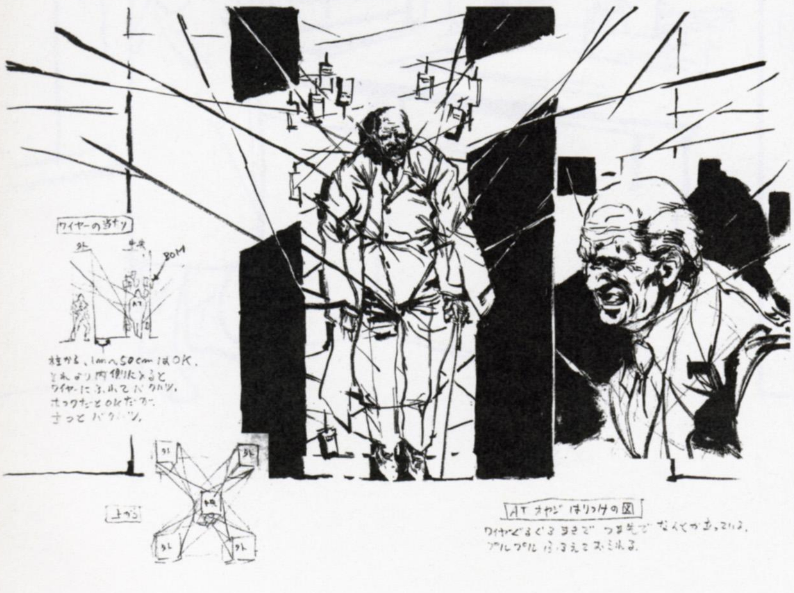

stage I ホークリフト
SIDE
TEN
NO.5

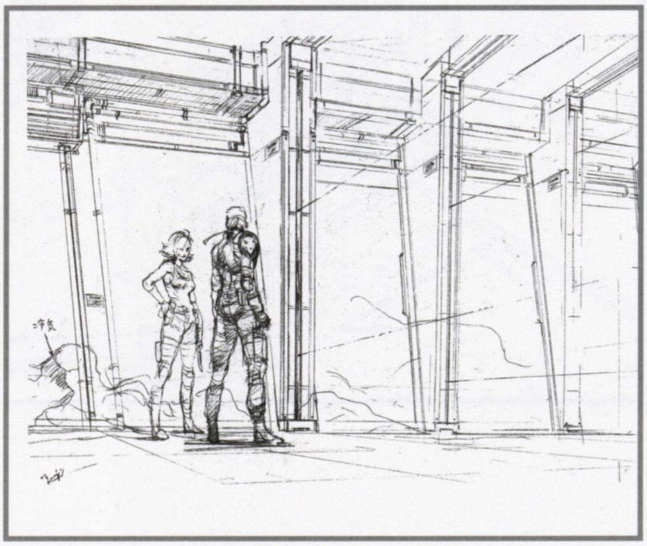


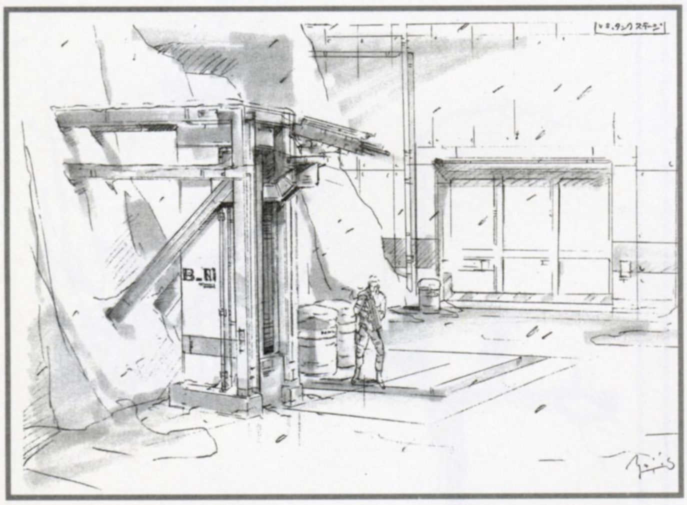


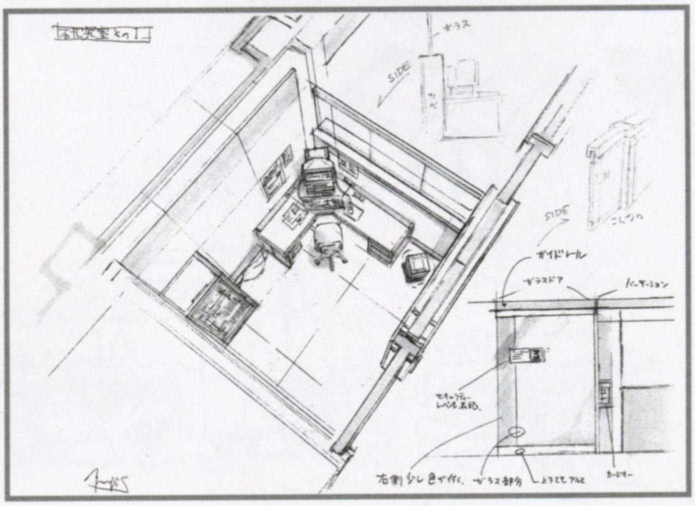

W.C. DOOR

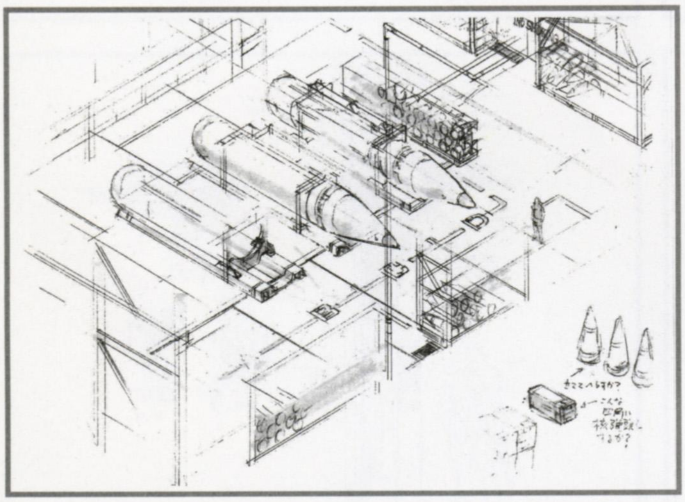

オートガン

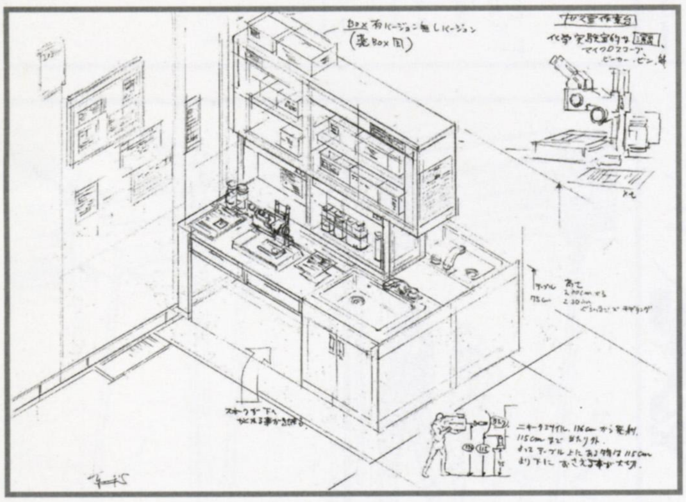




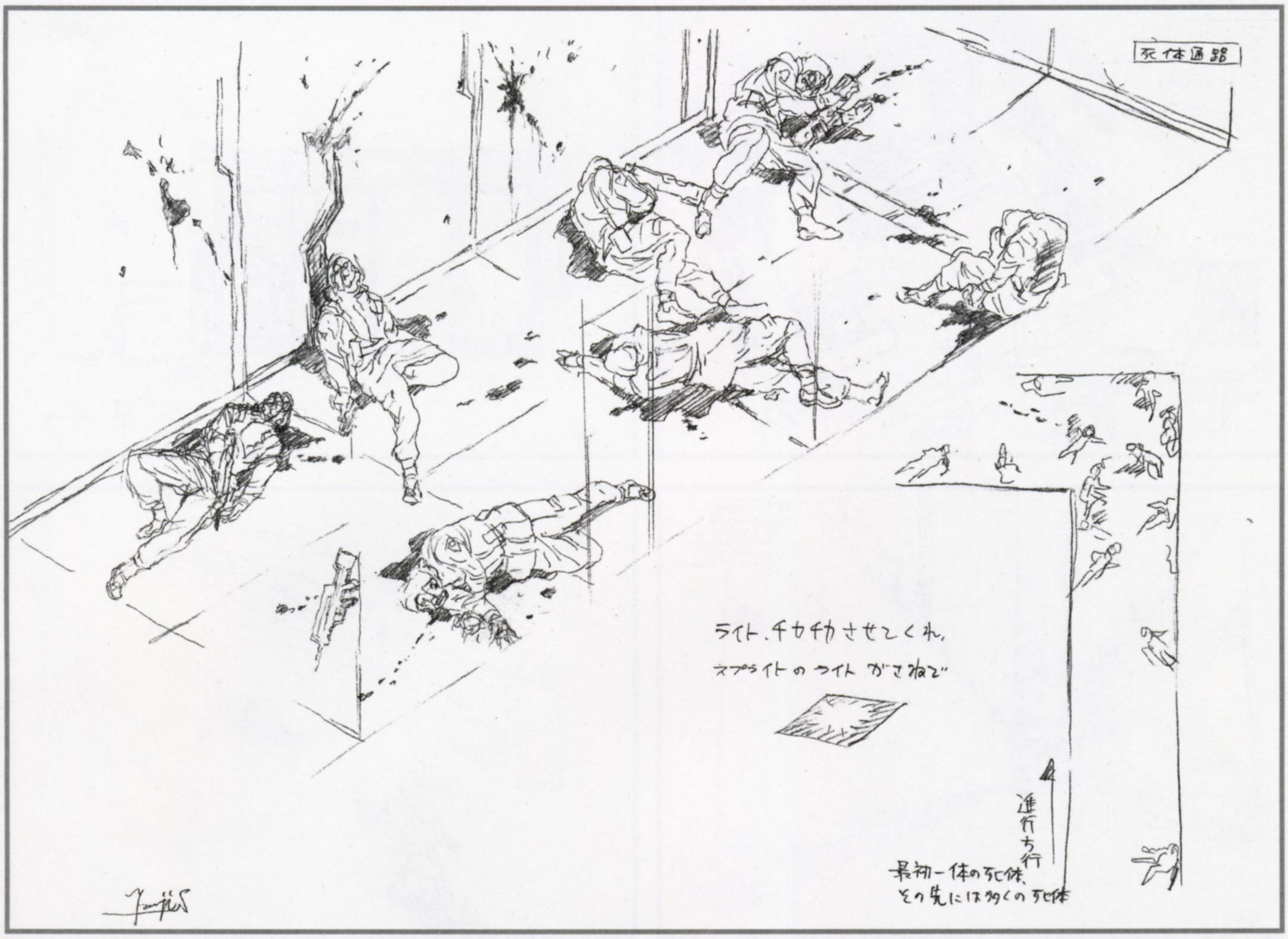


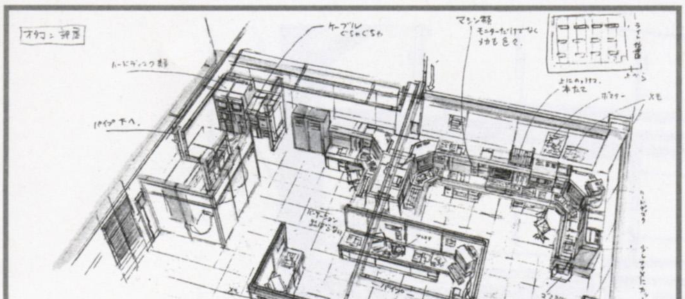


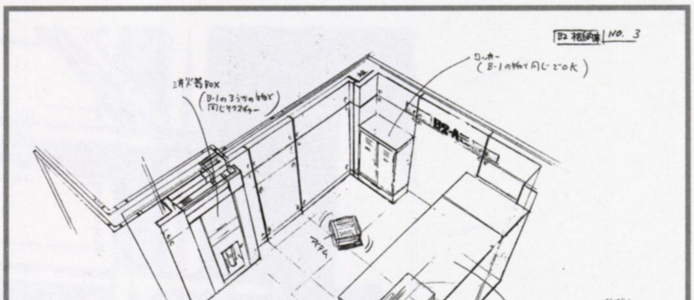


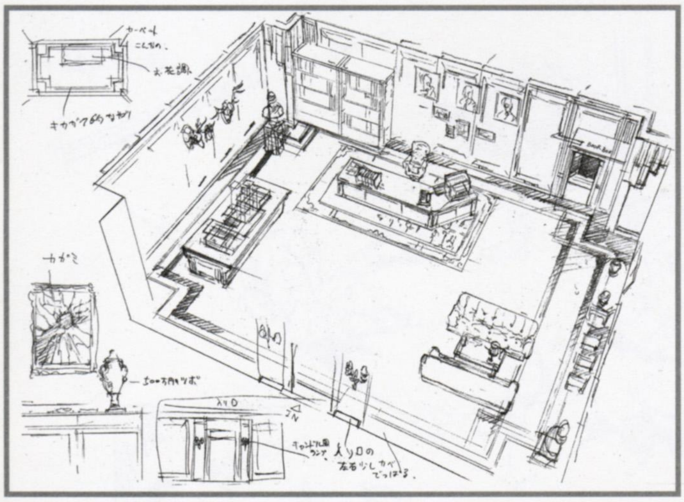


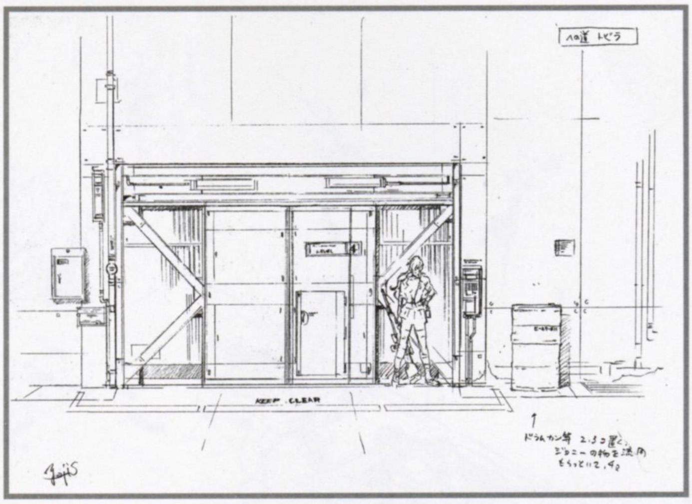

B-2 南 イメージ

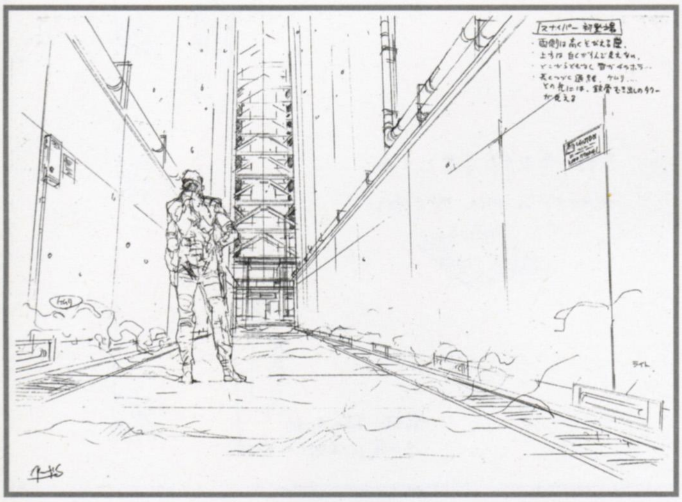

死体通路
ライト、チカチカさせてくれ。
スプライトのライト かさねて
進行方行
最初一体の死体、
その先には多くの死体

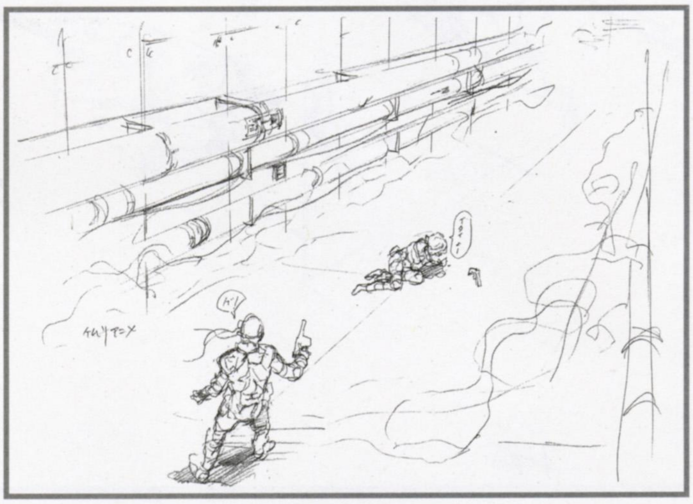


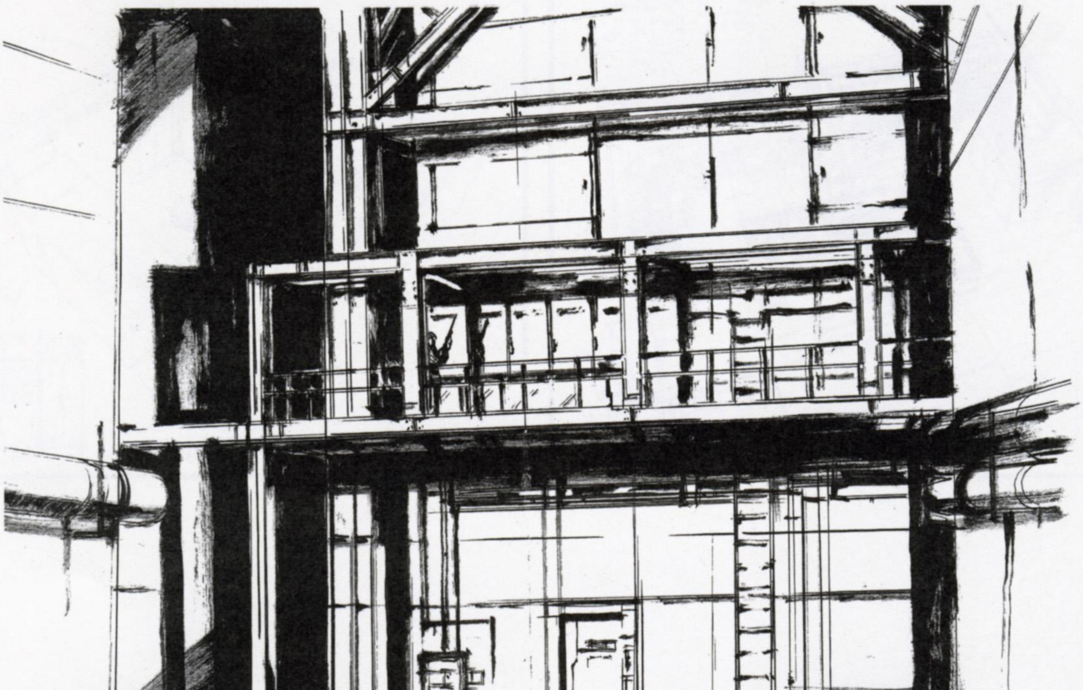


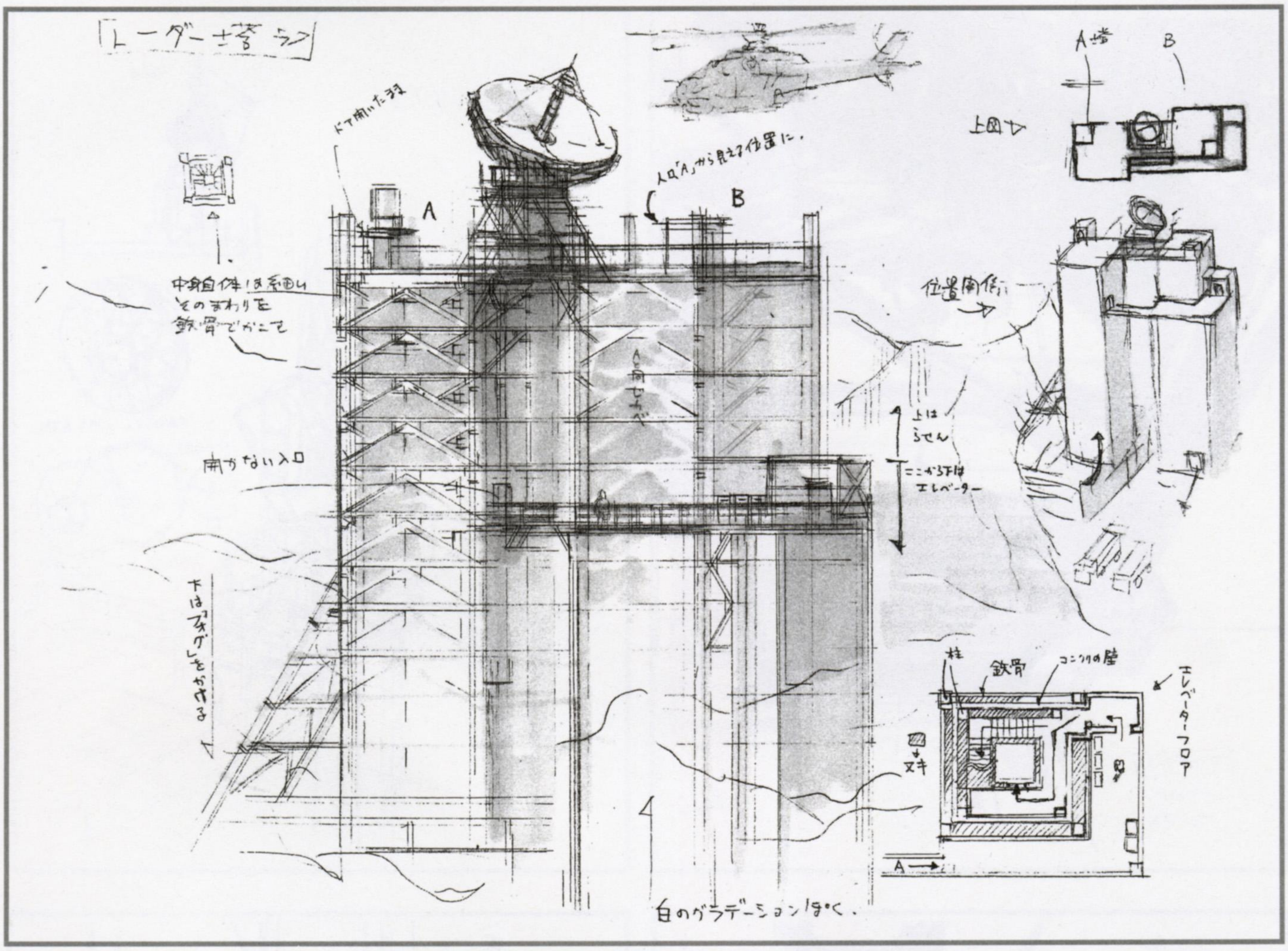


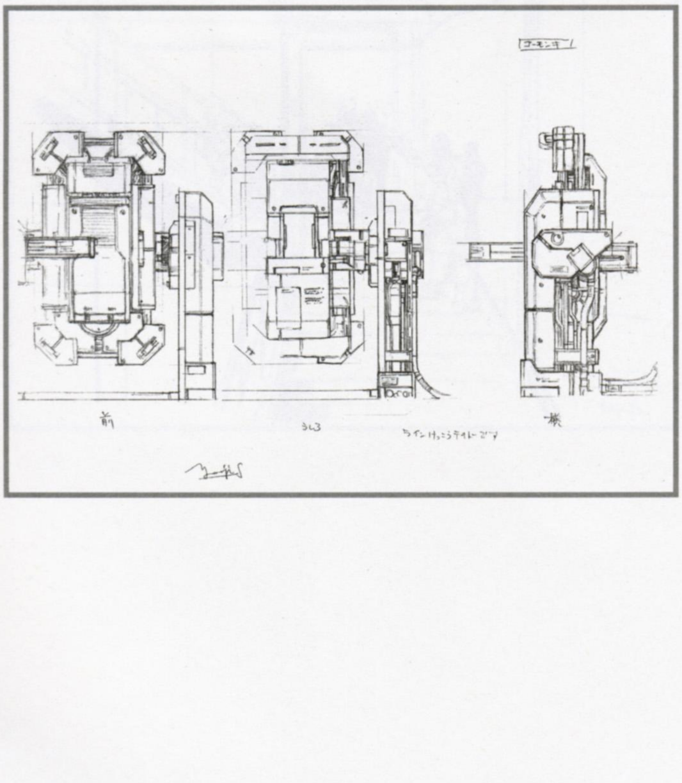


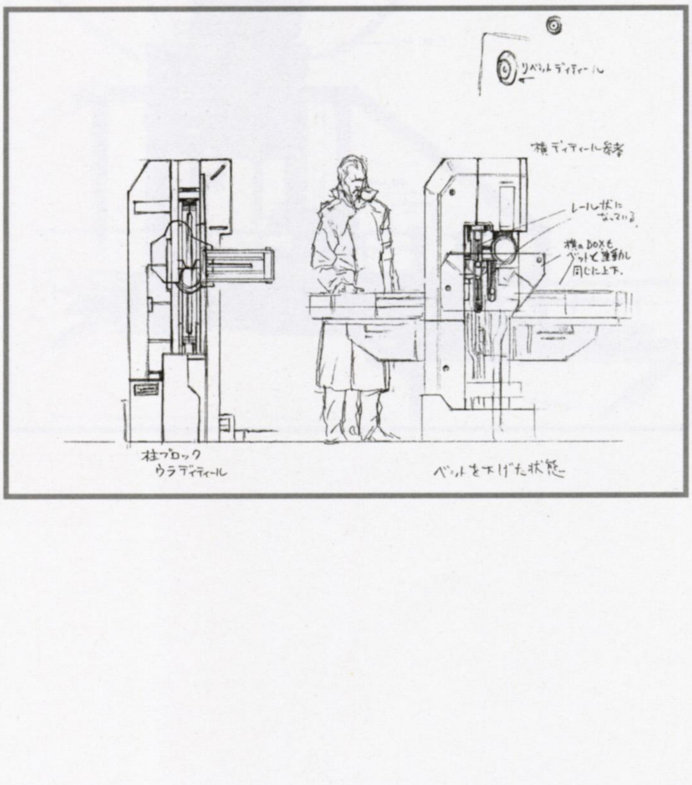




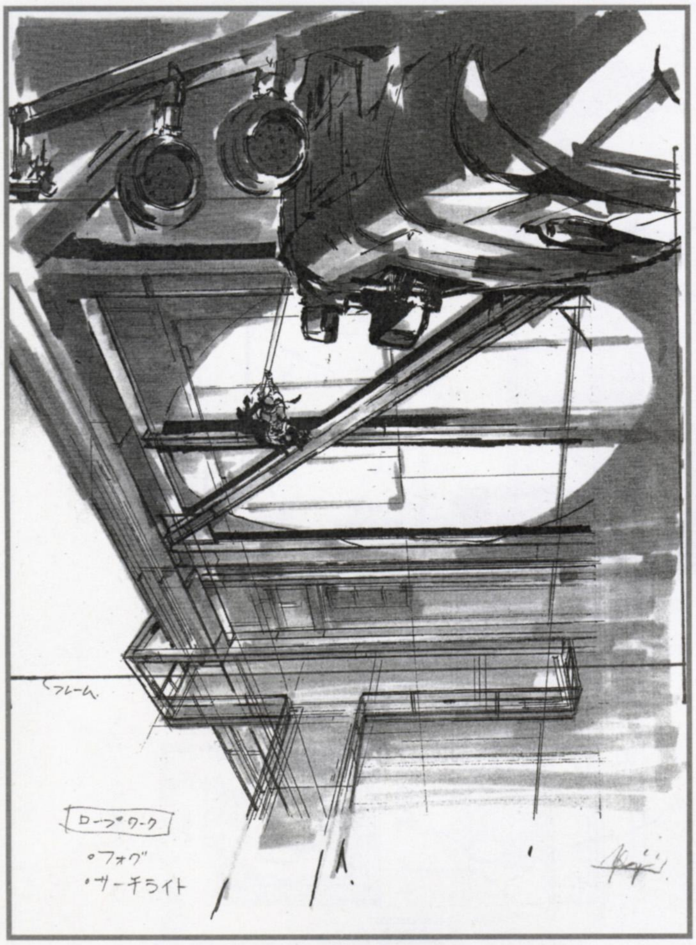


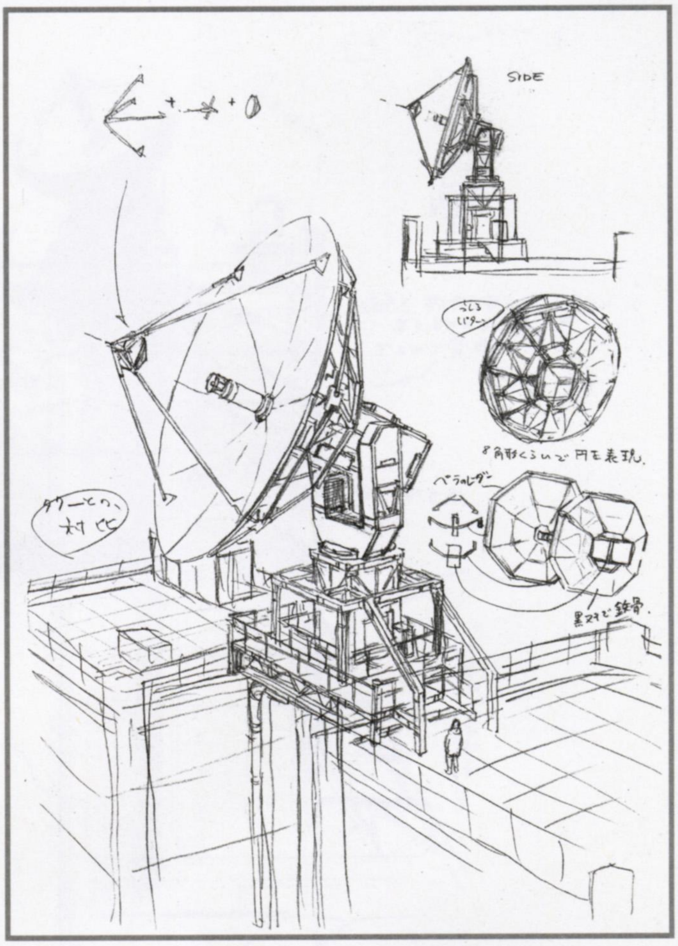

レーダー塔 ラフ
A
B
入口「A」から見える位置に。
中身自体は細い
そのまわりを
鉄骨でかこむ
扉がない入口
下はフォグをかける
上は
らせん
ここから下は
エレベーター
位置関係
上図
柱
鉄骨
コンクリの壁
エレベーターフロア
白のグラデーションぽく。

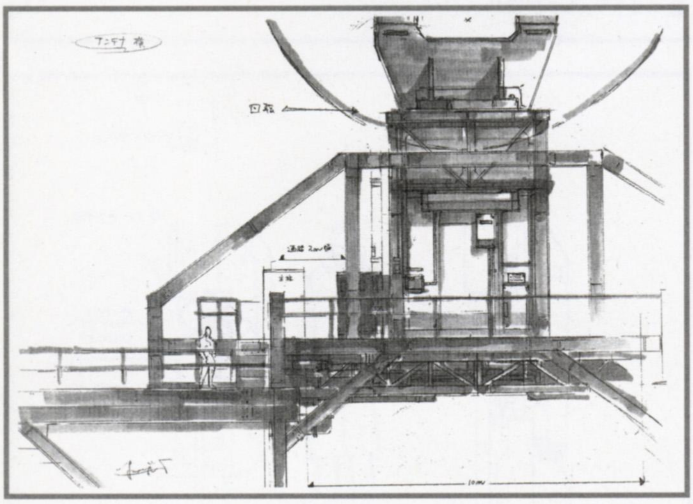

前
横


リベットディテール
横ディテール参考
柱ブロック
ウラディテール
ベットを下げた状態

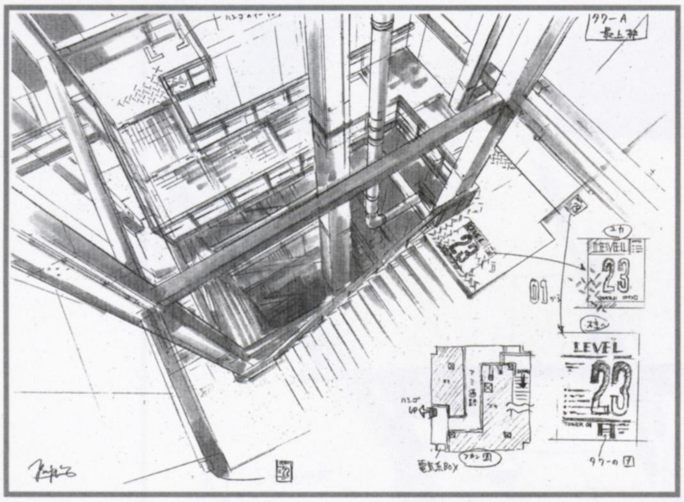
美術設定

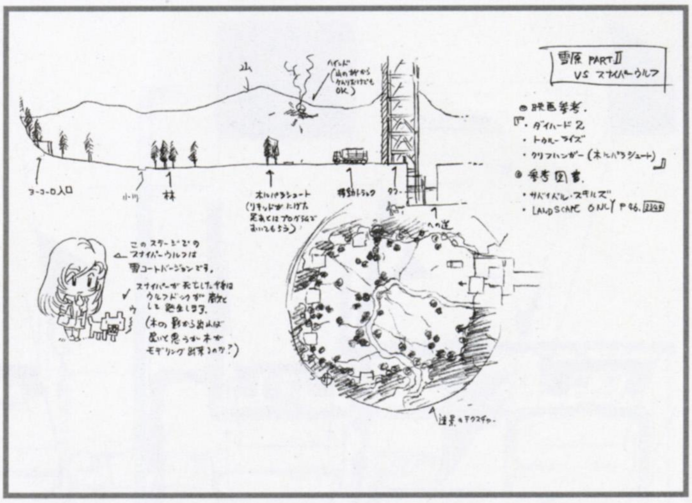


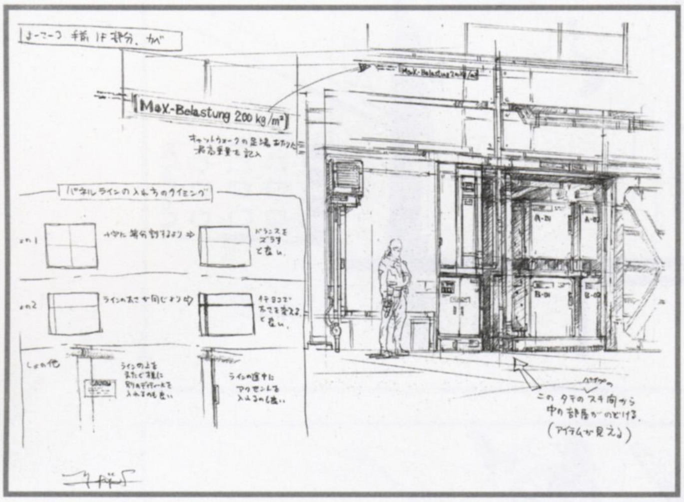


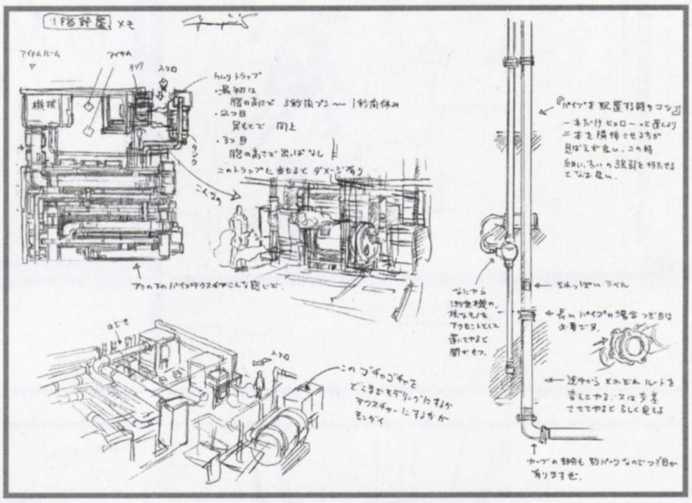




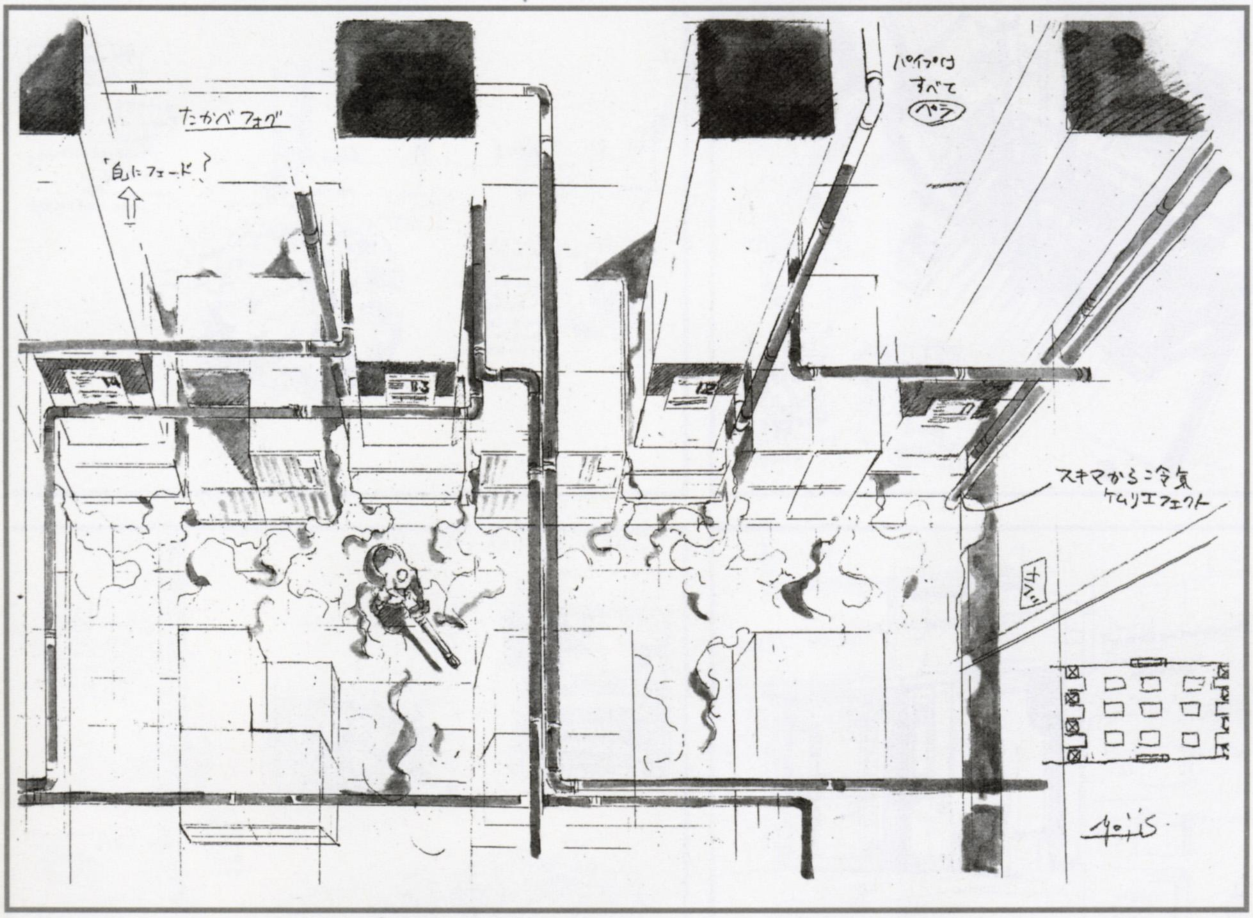

LEVEL
23

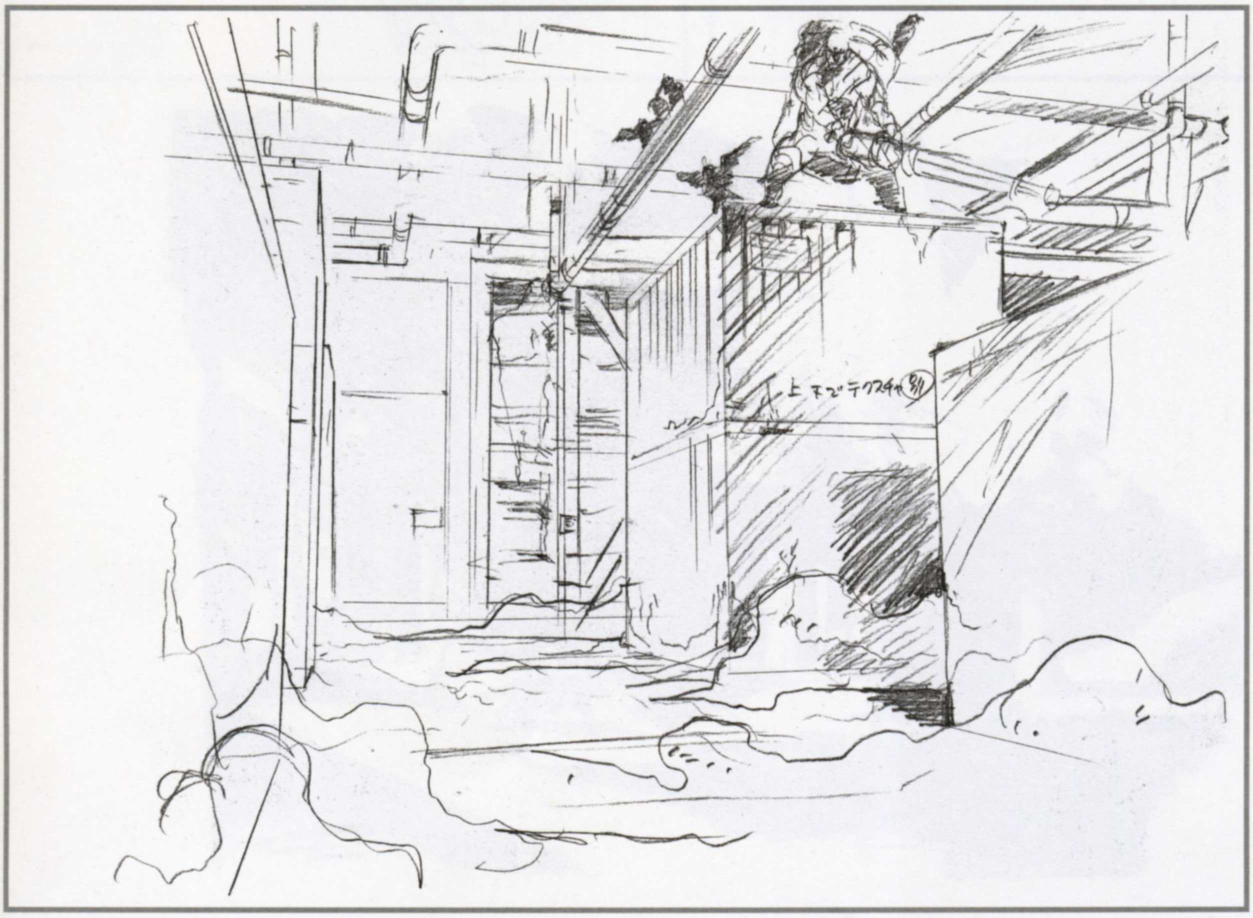

雪原 PART II
VS スナイパーウルフ

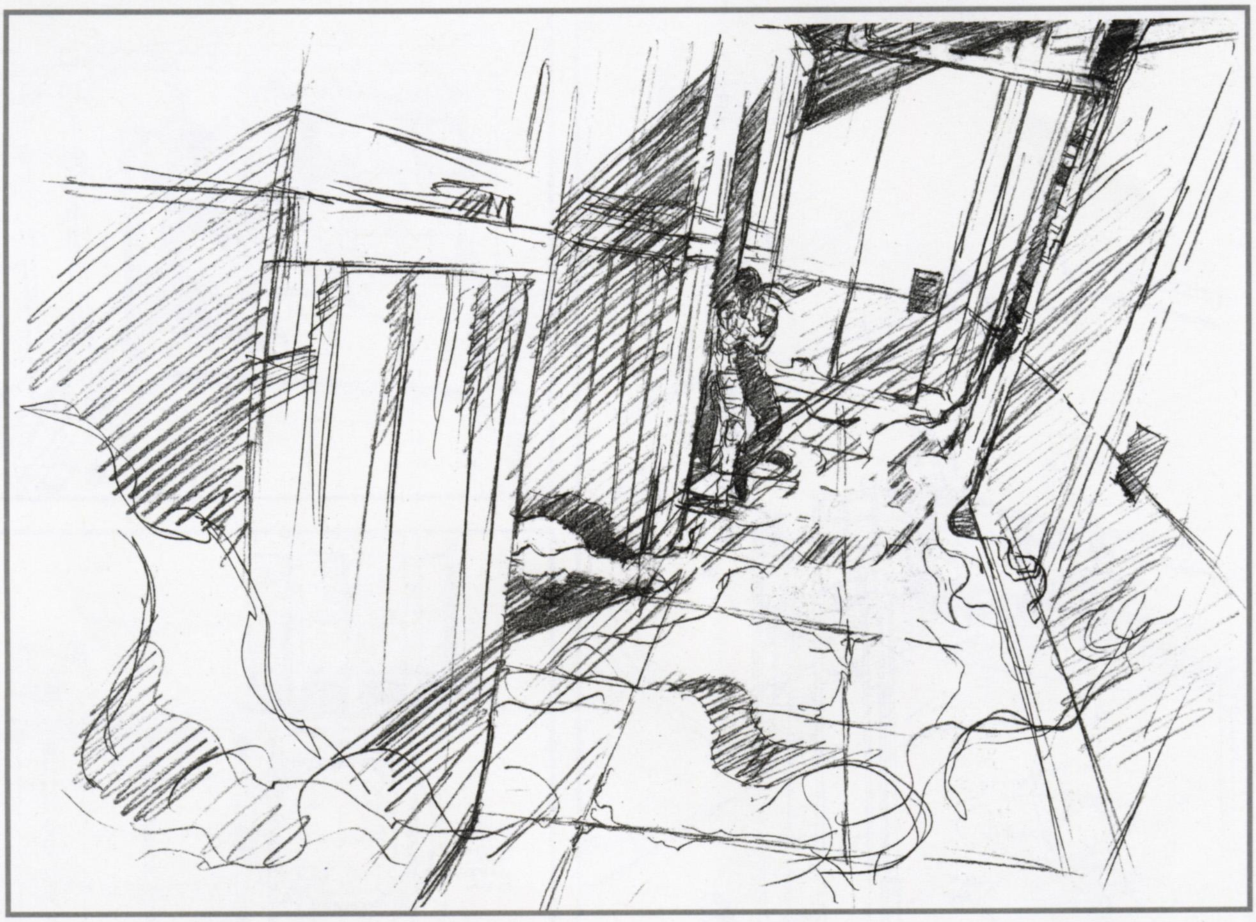

Max-Belastung 200 kg/m²

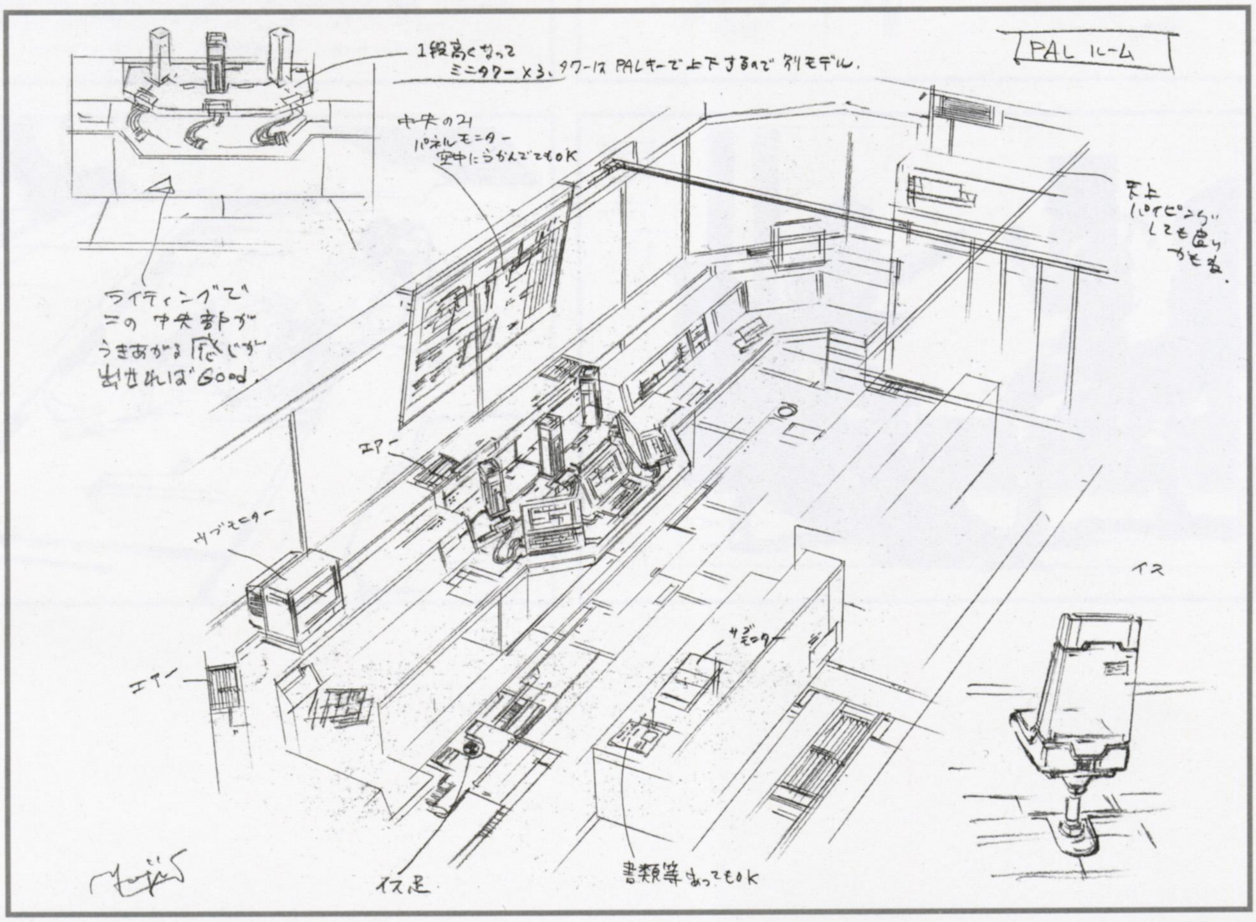


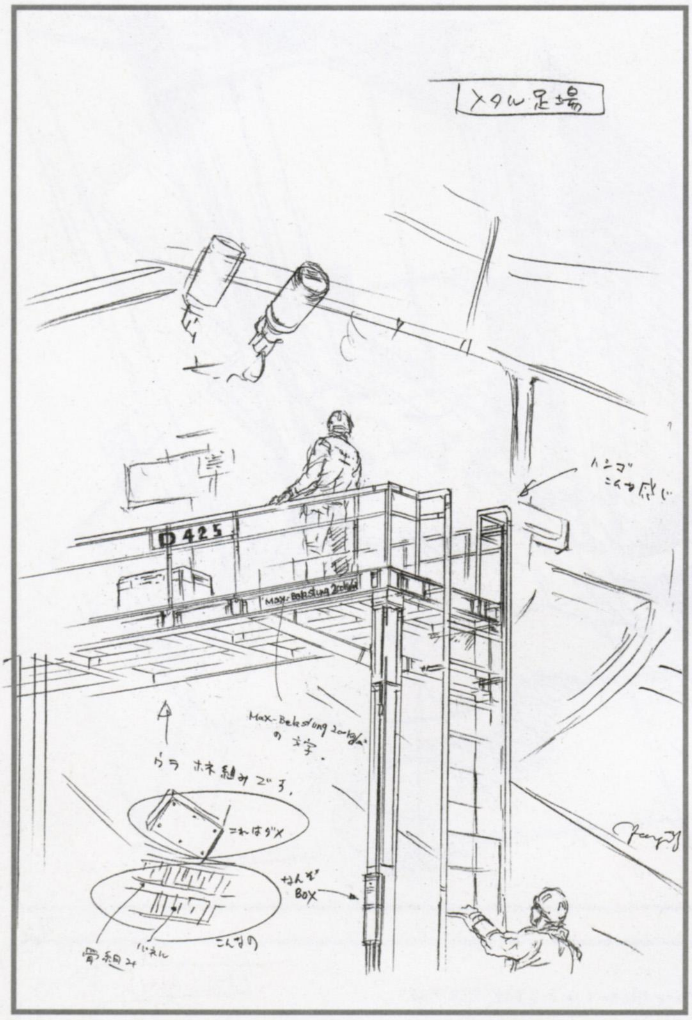


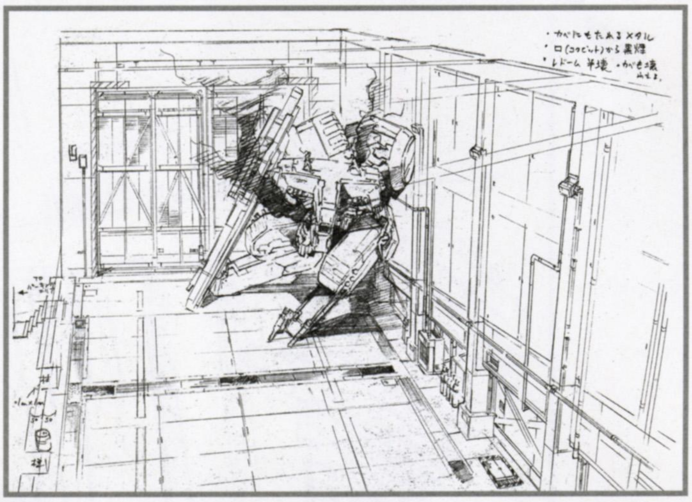

たかべフォグ
「白」にフェード？
パイプはすべてベラ
スキマから冷気
ケムリエフェクト

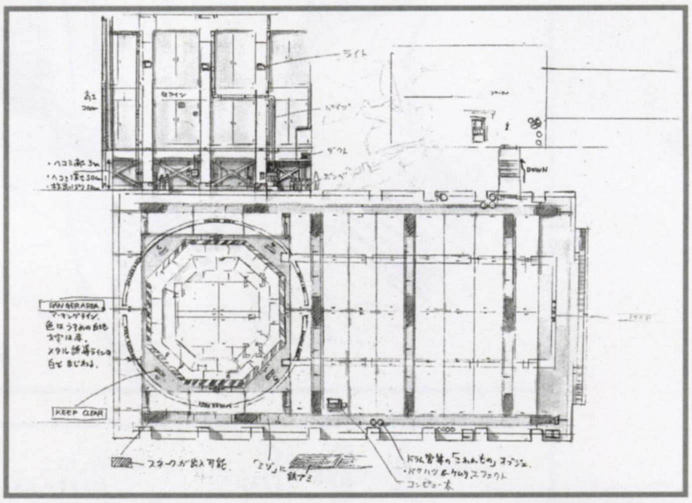

上下でテクスチャ別

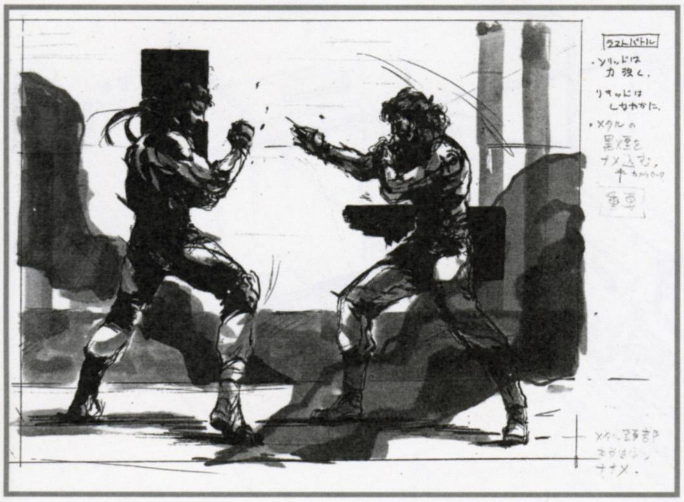



PAL ルーム
1段高くなって
ミニタワー×3、タワーはPALキーで上下するので別モデル.
中央のみ
パネルモニター
空中にうかんでてもOK
天上
パイピングが
しても良い
かもな.
ライティングで
この中央部が
うきあがる感じが
出せればGood.
エアー
サブモニター
エアー
サブモニター
イス
イス足
書類等あってもOK

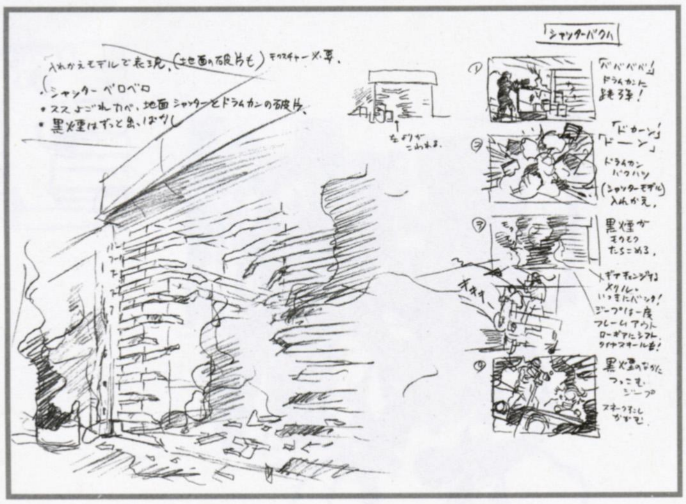

メタル足場
D425
BOX

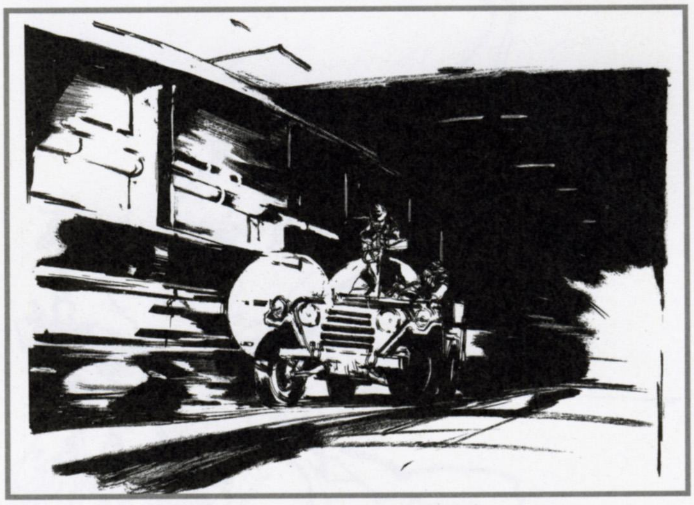



KEEP CLEAR
DOWN


ラストバトル


しばられメリル


シャッターバクハ
入れかえモデルで表現。(地面の破片も) テクスチャー必要。
・シャッター ベロベロ
・ススよごれカベ、地面 シャッターとドラムカンの破片。
・黒煙はずっと出っぱなし
「ババババ」
ドラムカンに銃弾！
「ドカーン」「ドーン」
ドラムカン バクハツ
(シャッターモデル) 入れかえ。
黒煙が モクモク たちこめる。
黒煙のなかに つっこむ ジープ









From the Sketchbook

スケッチブック













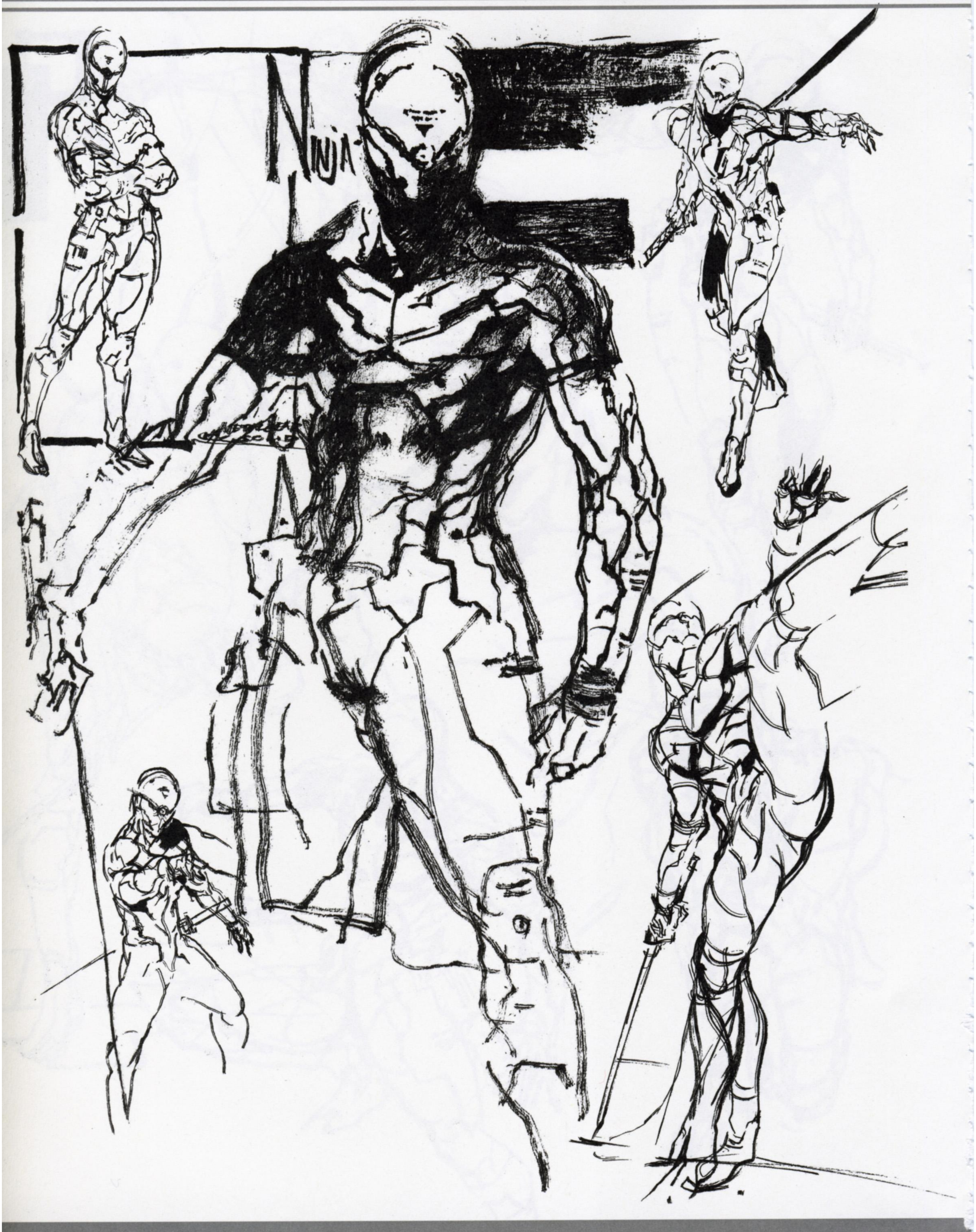











NINJA







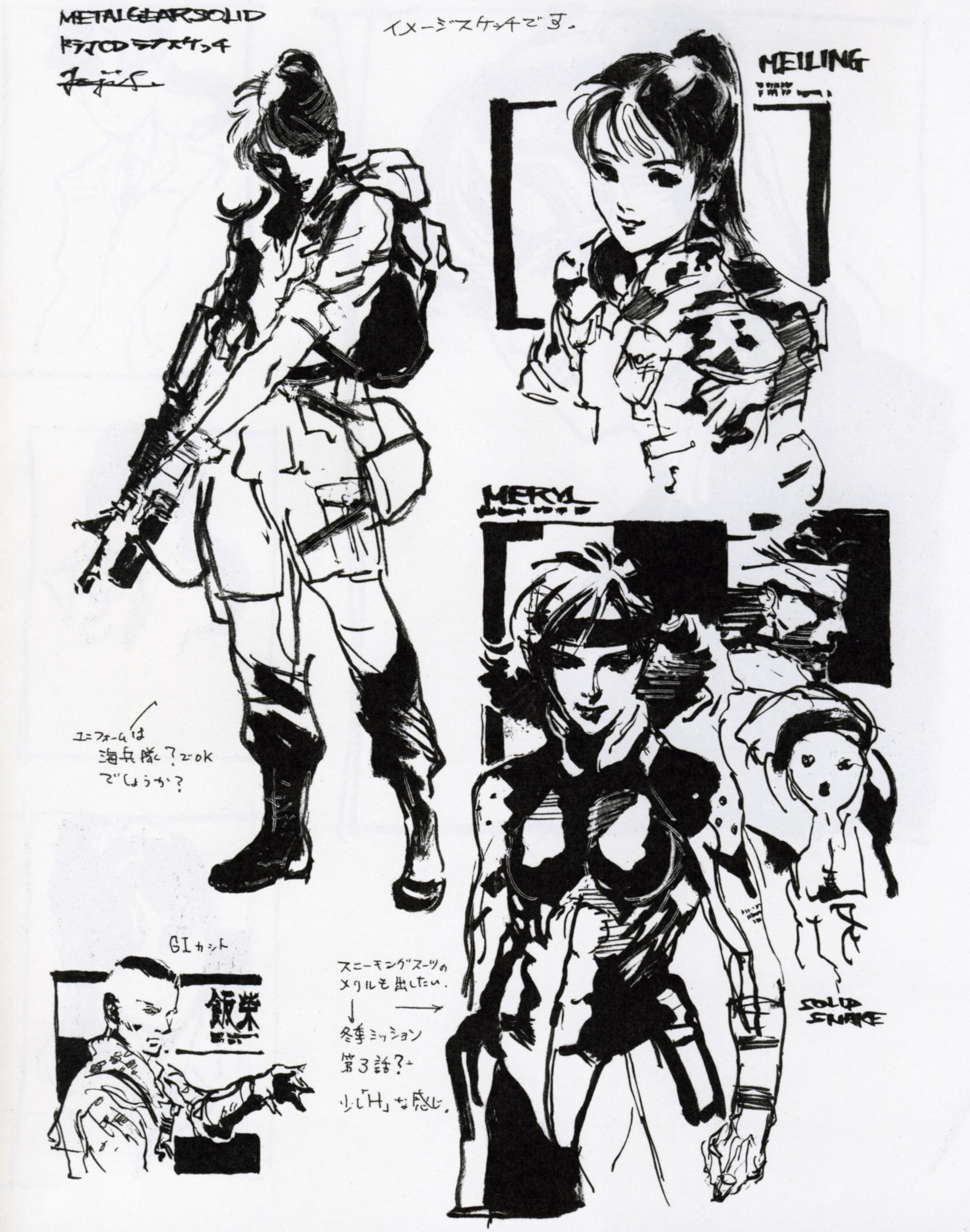








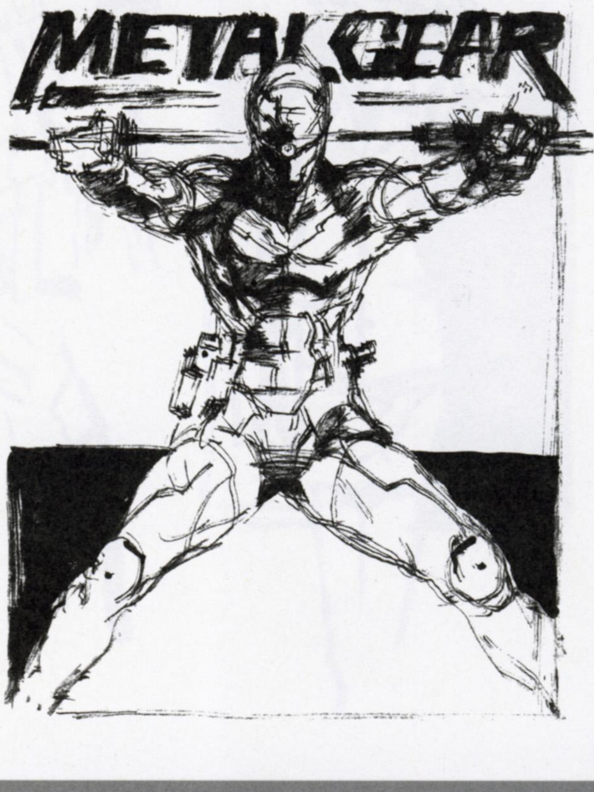



METALGEARSOLID
ドラマCD ラフスケッチ
イメージスケッチです。
MEILING
MERYL
ユニフォームは
海兵隊?でOK
でしょうか?
スニーキングスーツの
メリルも出したい。
冬季ミッション
第3話?
少し「H」な感じ。
SOLID
SNAKE




洋画風
ポスター
TV
M A X I M A M
METAL
メタルギアソリッド
CUT




METAL GEAR



その1

ポイント
・ゴーグル
・手
・目(表情)



その2

ポイント
・「動」
・SOCOM
・ゴーグル



その3

ポイント
・ゴーグル



「シメ」 Black or Red

案1



レイアウト案え



案3



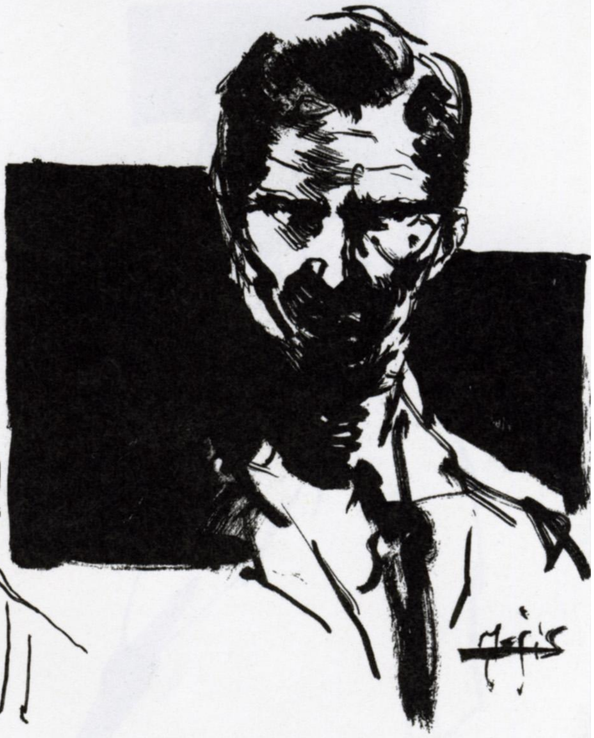
From the Sketchbook

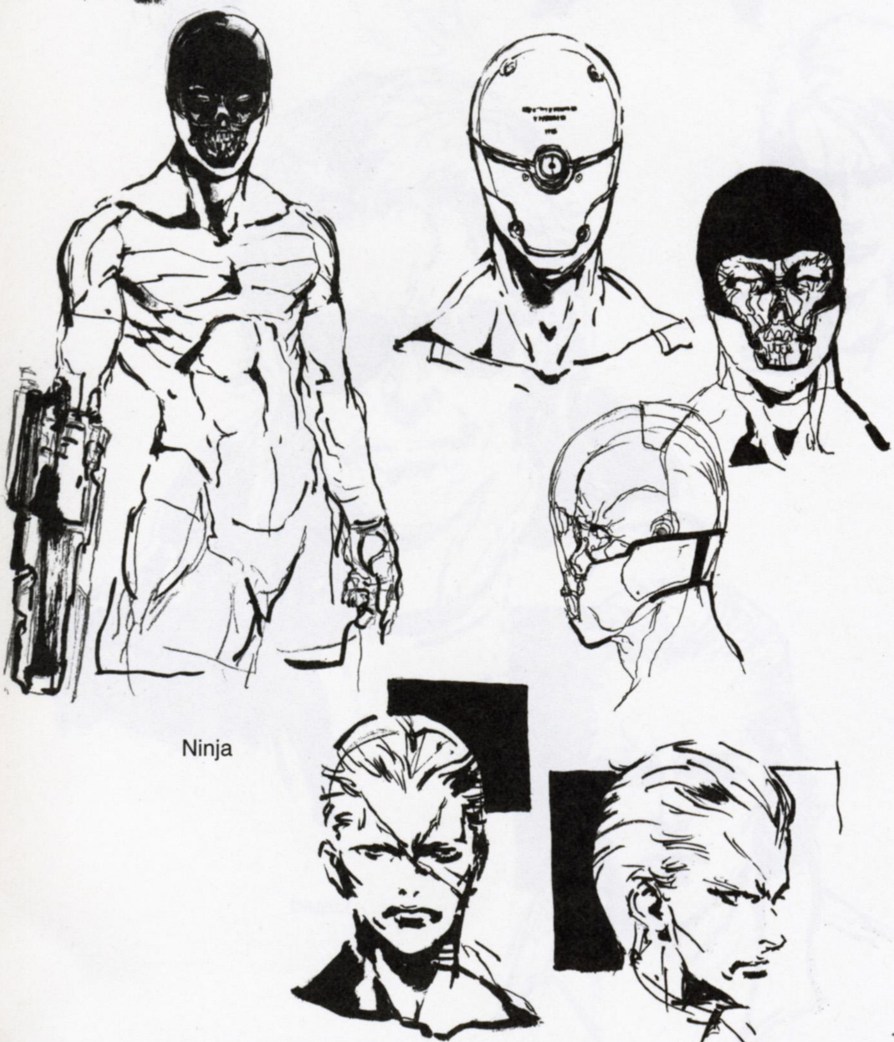
スケッチブック



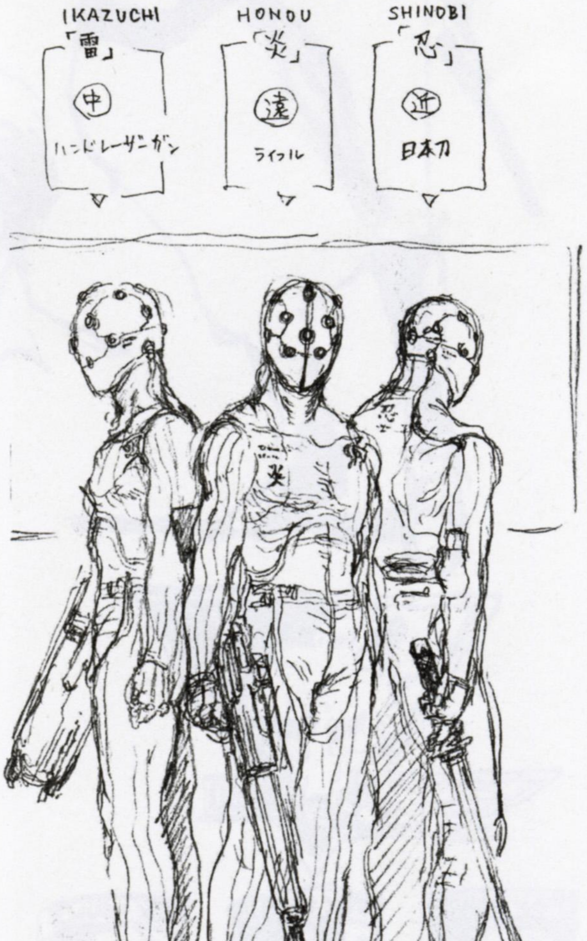
other characters







Ninja





Wolf

Liquid


Raven
Mantis

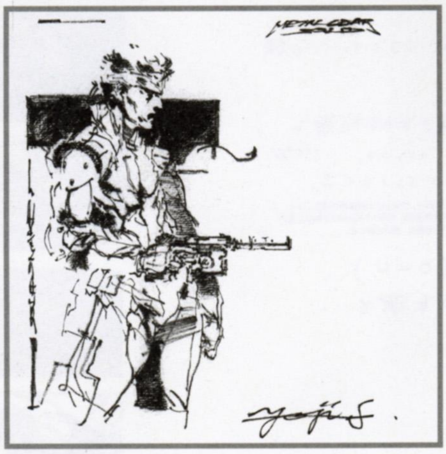
Costumes & Large Square Cards

衣装原案・色紙



コスチュームデザイン：中村如哉（KONAMI JPN）
COSTUME DESIGN: IKUYA NAKAMURA


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID

1 [オープニングデモコンテ]



- タイトル……
- スタートボタンを押すと、ロゴとキャラクターの絵、フェードアウト。
- DNAも消え、
  バックのはげしく書きかわる複雑なデータのみのこる。「カチャカチャ…ピピピ」
  この時セリフ、フェードインしてくる。

「キャンベル 「スネーク、聞いてくれ。アラスカ、フォックス諸島沖の孤島、シャドー・モセス島にある核兵器保存庫を FOXHOUND部隊と彼等の率いる次世代特殊部隊が突如として蜂起、島を占拠した。」」



- 画面フリーズ（ロード）
  そのままカメラを引くと…



「セリフつづき…
キャンベル 「彼等はある要求を政府に突きつけ、それが24時間以内に受諾されない場合、核を発射すると通告してきている」」



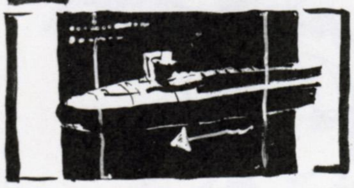
そこが潜水艦内部指令室である事がわかる…

＜このあたりで画面左上に
[2005年,0月0日(0曜日) 00時00分]
の文字が入る。



- 引ききると左へカメラパン

2

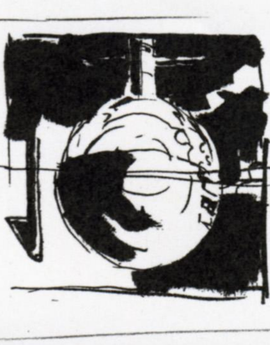


- 画面中、ゆっくり移動する原潜
  左上に
  [アラスカ、ベーリング海
  US原子力潜水艦オハイオ級、
  ディスカバリー」の文字
  （英字でもOK）



鉄骨背景（テクスチャーのマット画でOK）

- 小型潜水艇の中のスネークUP。
  「シューコ、シューコ」と息が荒れ。
- クレーンによって原潜内部を移動、
  開いているハッチのスキマから、
  ながれる背景が見える。
  （背景テクスチャー引く）
  「ウィ～ン ゴンゴン、ガコン！」
  と移動STOP。ゆれスネークの頭がショックでゆれる。画面もゆれる。



- 上から下へナメる。

3



- ふたたびスネーク。
  「シューコ、シューコ」
  （画面のイメージは(青)」



- 潜水艇にあるハッチがいきおいよく閉じられる。「ガ――ッ」



『バ ツ！』
暗闇



- 小型艇中のランプがつく。
  「パッ！」
  （画面は(赤)になる）

セリフはここでENDになる様しゃべりはじめておく。

キャンベル 「君に依頼する任務は二つ。シャドー・モセス島に潜入して、人質として囚われた国防総省付属機関先進研究局（DARPA）局長ドナルド・アンダーソン、アームズテック（AT）社社長ケネス・ベイカーの両名を救出すること。そしてテロリストの核発射能力の有無を調査し事実ならばそれを阻止することだ」

4



- 原潜、魚雷発射口UP
- アワを出し、ハッチOPEN
  ゴボゴボ…



- じっと待つスネーク
  「シュコー シュコー」とさらに息が荒くなる。
- 一瞬「ガコッ！」と画面ゆれたかと思うと、



- 魚雷発射口より
  いきおいよく射出される
  小型潜水艇。
  『ズバ――！』

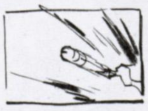


- ゴガゴガゴガゴガ！
  中のスネークはガタガタ。
  カメラもガクガク
  もう大変

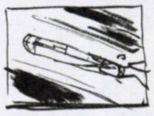
5



- 画面奥からジョジョに大きくなってくる潜水艇。



「ゴバ！」



- カメラの前を一瞬ですぎさる。
  「シュゴー！」



「ズバ――」



- 潜水艇からの主観視点。
  はるか向こうに水中洞くつのワレメがある。

6



・ワレメUP
つっこむ！



・別のアングル
つっこむ潜水艇！
・見えなくなる。
ひと呼吸おいて…



・ジョジョにスピードが
おちる…。
背景の岩がゆっくりながれる。



・キョロキョロする
スネーク。
・それに合わせて
主観視点もキョロキョロ

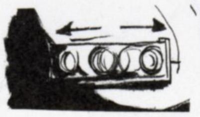


7



・画面を下へかなりゆっくり
海底とのキョリ約8m
カゲが海底にそって大きくなったり
ちっちゃくなったり





（その間、
ノーズの
カメラが左右
する。）

・ほとんど止まる



・少しだけかたむく
（←この絵は大ゲサすぎたかのう）



・潜水艇内部、
海水をためてゆく
ボコボコココ…コ

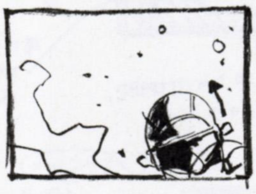


・バシューン
多くの水泡と共にハッチが
はじけるように開く。

8



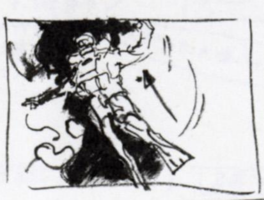
・なかからユラリと姿を
あらわすスネーク。
（セミの脱皮みたいの）
少し、シンピ的。



・画面下からスネーク頭

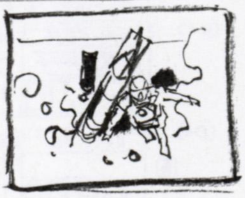


・上をむいて



・あがる。

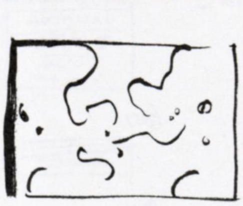
9



・上からのアングル
沈む潜水艇
画面にせまるスネークさん



・ドUP

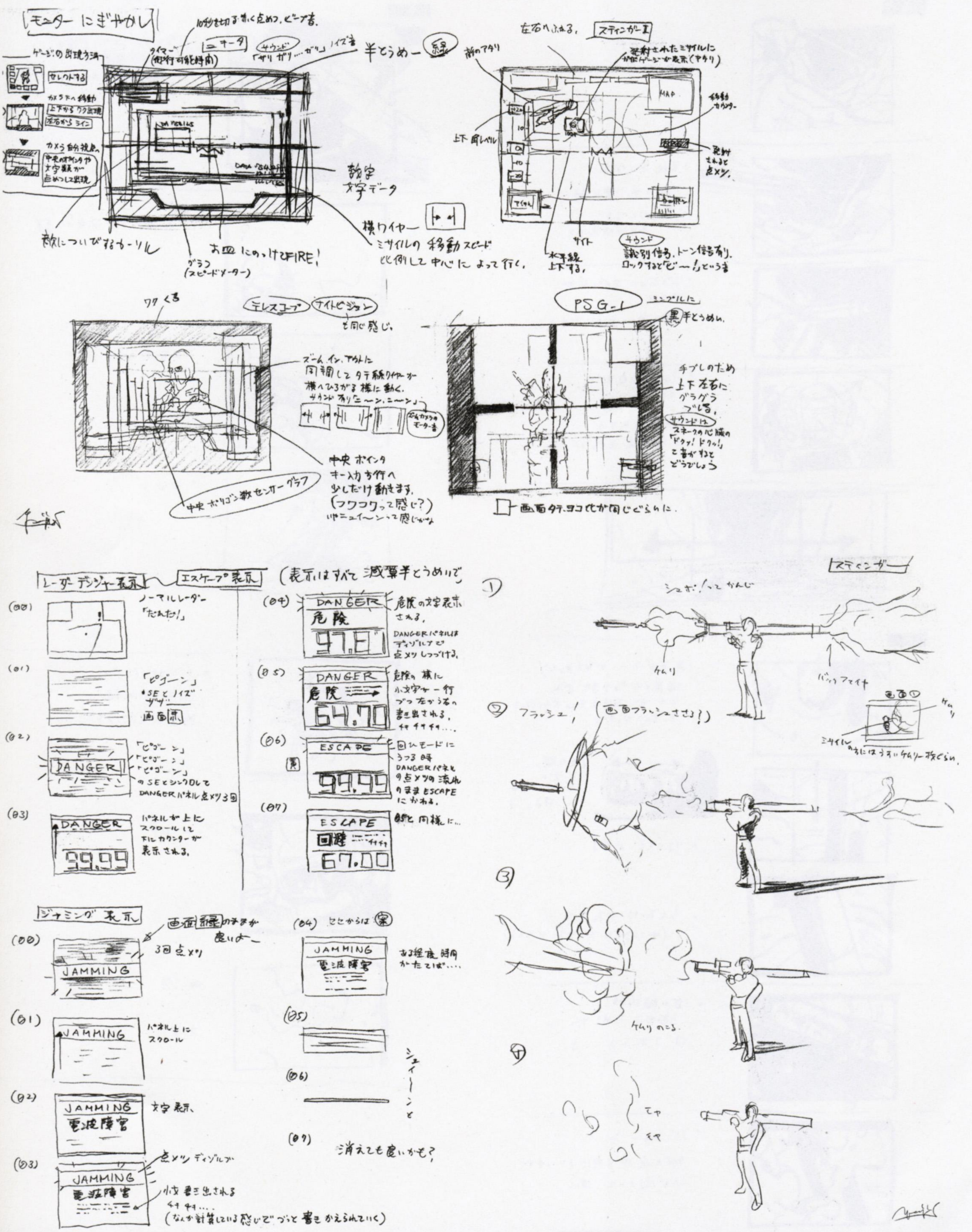


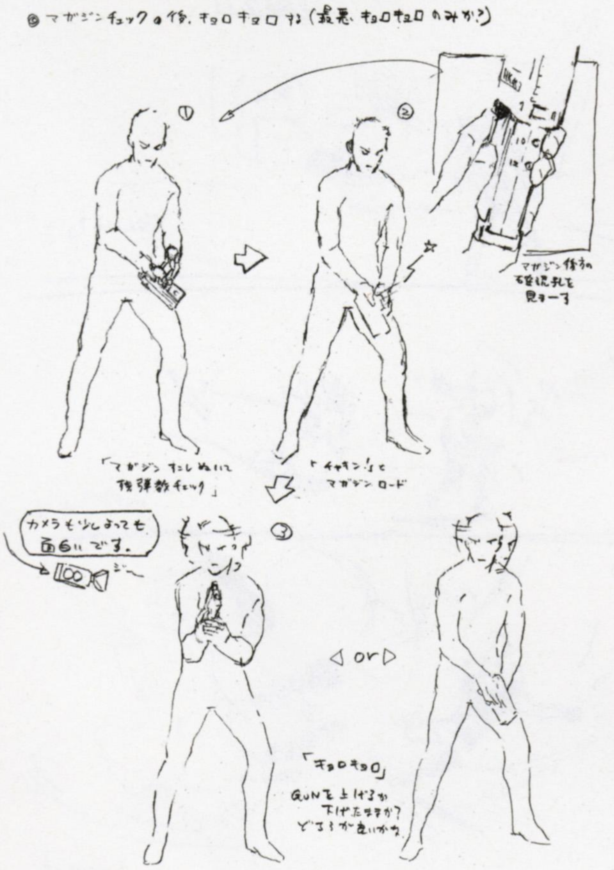
水泡

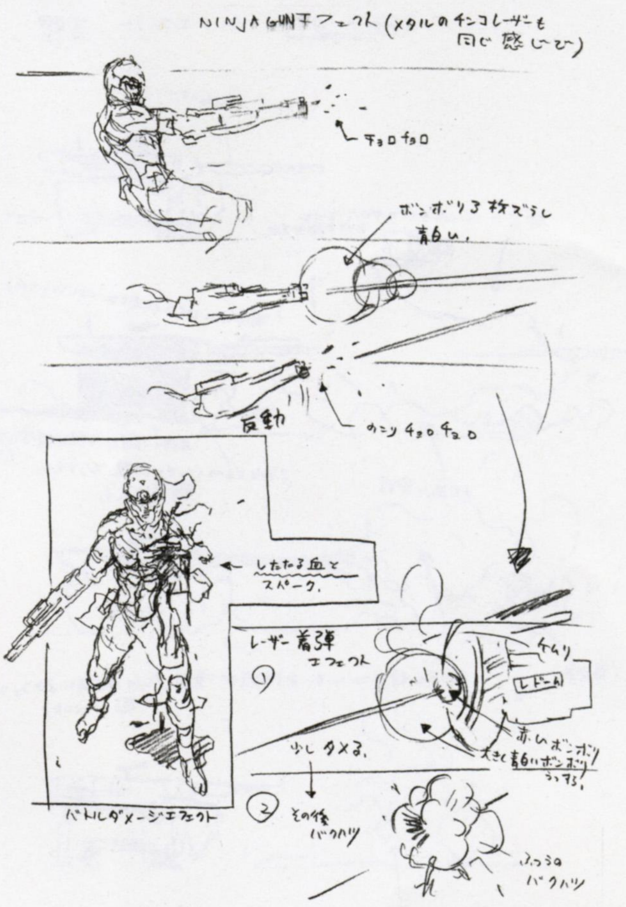
おわり

Visual Effects Directions

エフェクト指示書

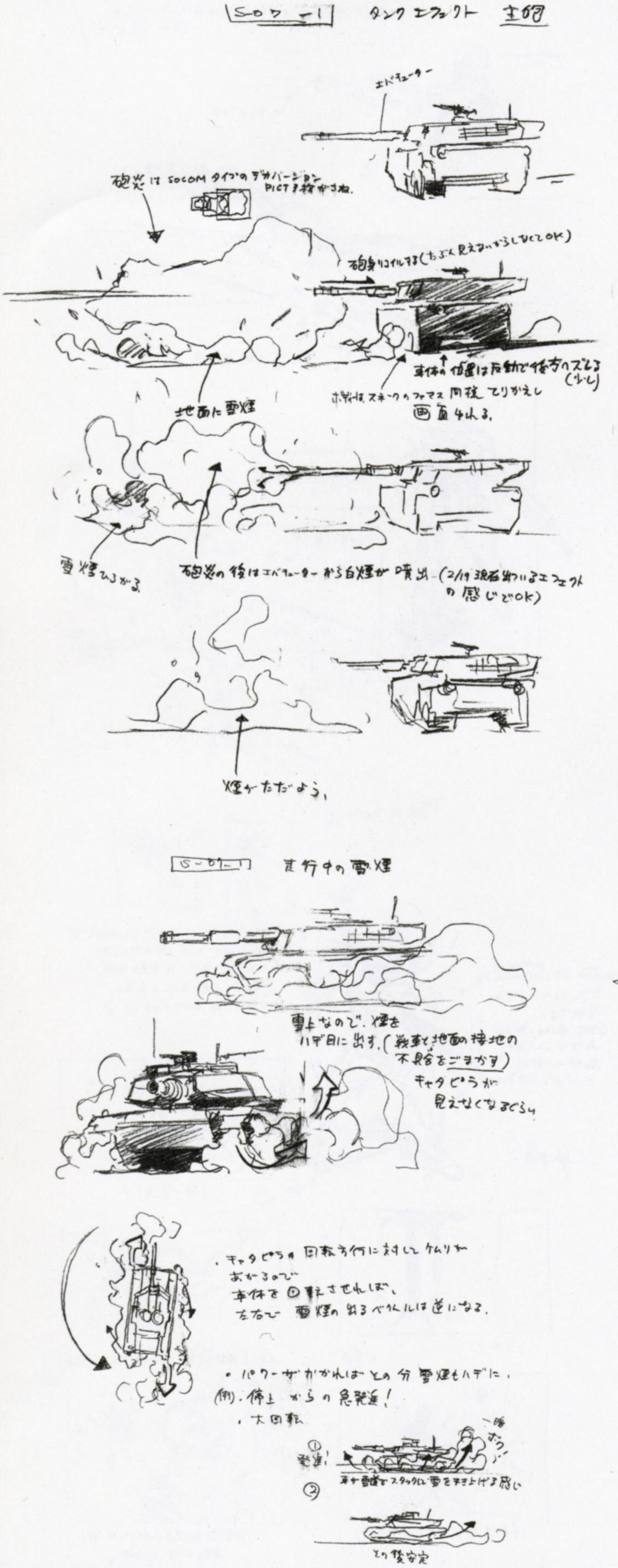



◎マガジンチェックの後、キョロキョロする（最悪 キョロキョロのみか？）
「マガジン たしかめて 残弾数チェック」
「ガチャン！」で マガジン ロード
カメラも少しよっても面白いです。
◁ or ▷
「キョロキョロ」

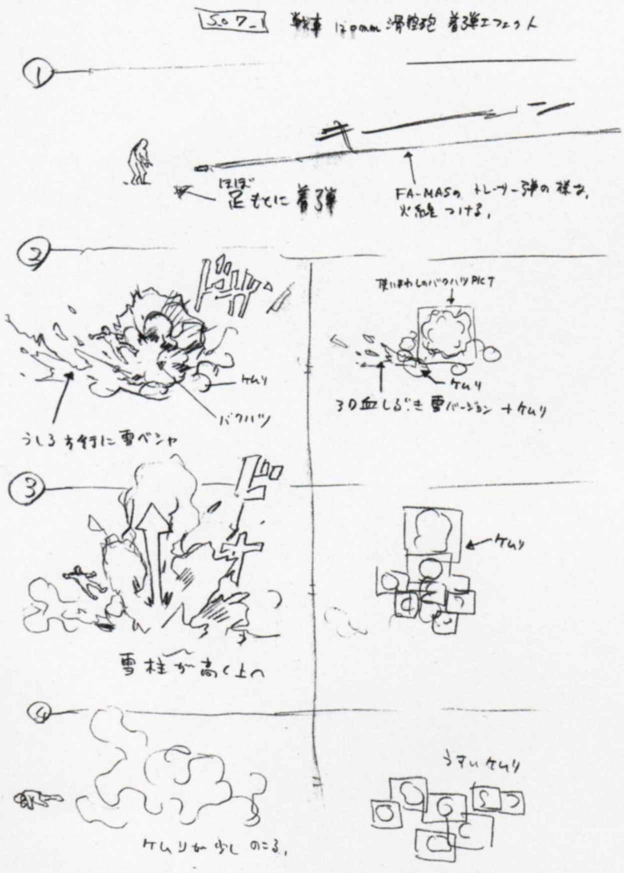

NINJA GUN エフェクト（メタルのチンコレーザーも同じ感じで）
チョロチョロ
反動
したたる血とスパーク。
バトルダメージエフェクト
レーザー着弾エフェクト
ケムリ
少しタメる。
その後バクハツ
ふつうのバクハツ

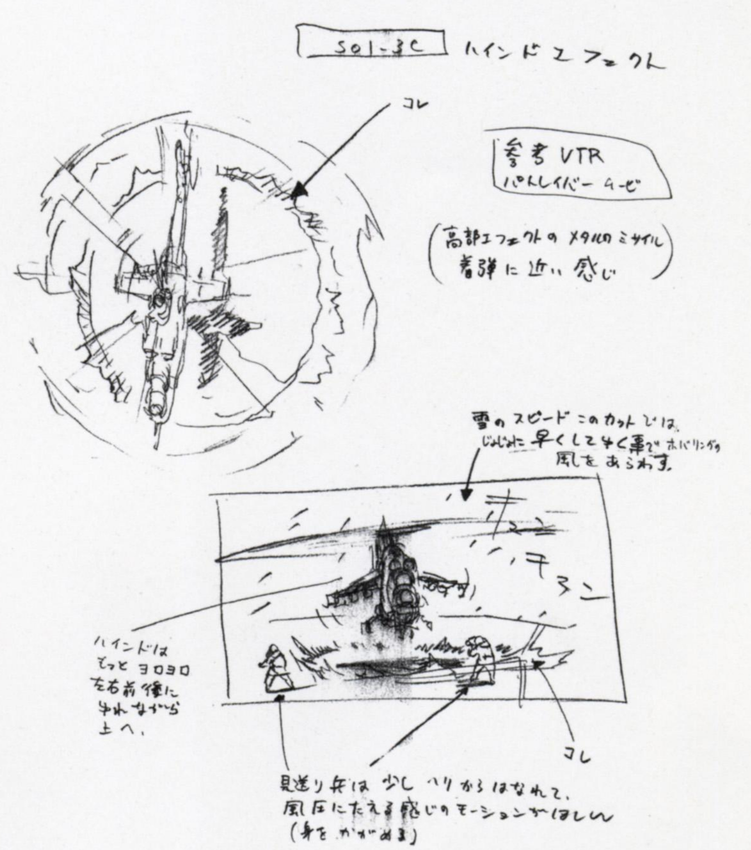

『レイブンの冷凍部屋 案』
97'5.15
冷気で地形をかたどる。

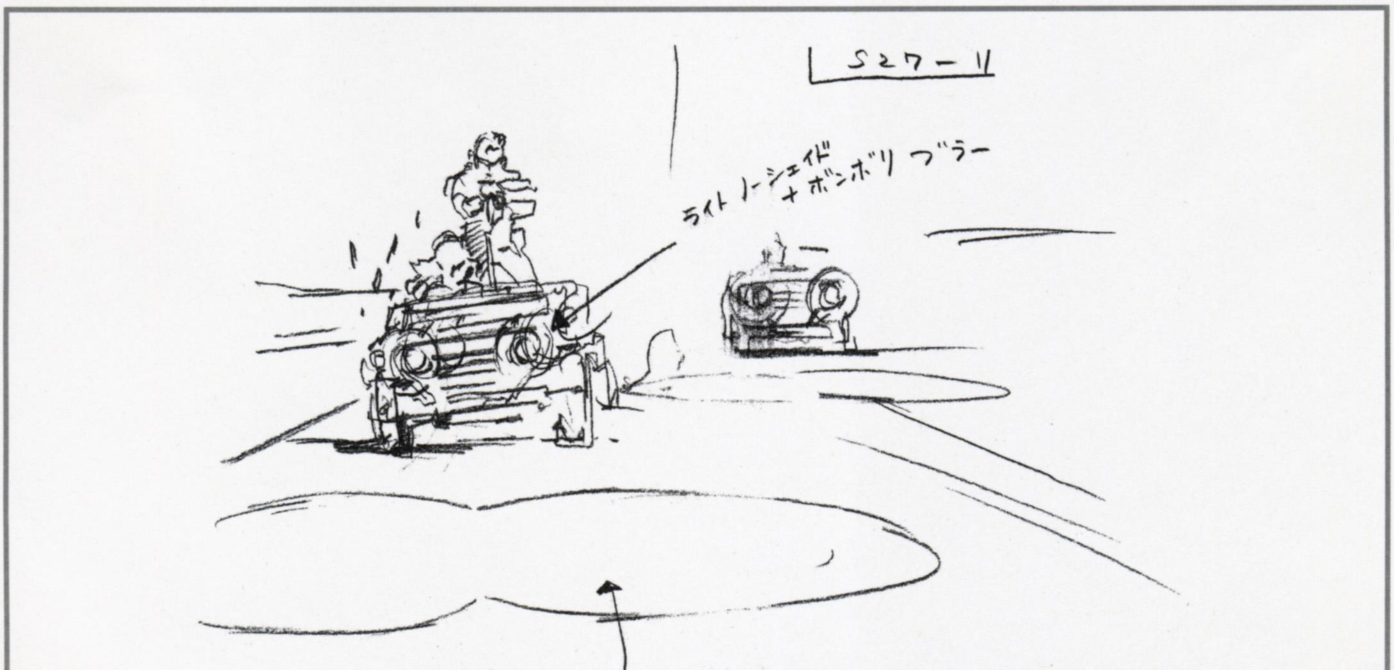

『血エフェクト』
（弾、貫通！）
ズル
（血ノリ）
（血をのこしながらたおれる。）


タンクエフェクト
地面に雪煙
雪煙ひろがる
煙がただよう。
走行中の雪煙


「なんじゃ？」
「ヤバイ！
にげるべ」
「だめかァ?!」
「どわー」
「あぶなかった…」
4みたいにカッコ良く飛んでほしい。
今のじゃヘロっと飛んでるみたいで
主人公がカッコ悪い


S07-1 戦車 120mm 滑腔砲 着弾エフェクト
①
ほぼ足もとに着弾
FA-MASのトレーサー弾の様な、火線つける。
②
ドゴゴン
ケムリ
バクハツ
うしろ方向に雪ベシャ
使いまわしのバクハツPICT
ケムリ
3D血しぶき雪バージョン＋ケムリ
③
ドゴ
雪柱が高く上へ
ケムリ
④
ケムリが少しのこる。
うすいケムリ


S01-3C ハインドエフェクト
コレ
参考VTR
パトレイバー ムービ
(高部エフェクトのメタルのミサイル
着弾に近い感じ)
雪のスピード このカットでは、
じんじんた早くしてよく車でホバリングの
風をあらわす。
ハインドは
そっと ヨロヨロ
左右前後に
ゆれながら
上へ。
コレ
見送り兵は少しヘリからはなれて、
風圧にたえる感じのモーションがほしい
(身をかがめる)


S2ワ-11
ライトノーシェイド
＋ボンボリ ブラー
地面にライトの光り、(サーチライトの様な感じ)
このシーンのエフェクトはがんばれば～
イカス物が出来そうなのでがんばる。
特にライトはレースゲームでもあまりみないので
ぜひ入れてほしい。

Talk Collaboration

Yoji Shinkawa & Enki Bilal


ЕНКИ БИЛАЛ
Pour Yohji
Amitié
et
admiration

出会い

新川：初めてビラルさんの作品を見たのは12〜13歳ぐらいの頃でした。それまでは日本のアニメーションかマンガしか見たことがなかったので、本屋の洋書コーナーでたまたま見つけて、大きな衝撃を受けたんです。こういう技法で描いていいのか、と。
エンキ：20年ほど前ということになりますね。
新川：当時はフランス語のオリジナル版しかなくてストーリーはよくわからなかったんですが、純粋に「絵」だけをみてました。BD（バンド・デシネ（注1））は絵が大きいじゃないですか、日本のマンガと比べて。だから僕は作品を見るスタイルとして、手を丸く望遠鏡みたいにして覗いて、大きなコマを舐めるようにして見てたんです。そうするとその作品の中に自分が入り込めるような気分になれて……。その世界に入り込んで、インタラクティブに読むという気分でした。
エンキ：その感覚はよく分かります。そういうインタラクティブな読み方をすることで、いろんな部分が見えてくるし、また、そうした感覚を自分の中で組み合わせていくことで、今までに経験したことのない異なった世界観も増やしていけるんだと思います。作品にかかわらず、絵の“強さ”というものは、その絵を説明する言葉がなくても、そうやってインタラクティブに感じることで、ひとつの「夢」をみたり「旅行」を体験したり、いろんなことをもたらしてくれるんですよ。
新川：そう感じますね。だから、子供のときから僕の中にビラルさんの作品の影響はずっとあったんです。ゲーム会社に入って初めて制作に関わった作品が「メタルギア」だったんですが、当時のコンピュータゲームは色味的にゲームゲームしているというか、少し子供向けの雰囲気のものが多くて。それで「メタルギア」ではBD（バンド・デシネ）のような色のセンスを盛り込もうと考えたんです。
エンキ：いろいろと「メタルギア」関連の絵や作品も見せてもらったんですが、未来的な世界観の中で、現代風なテクノロジーが描かれていることを感じました。そういったことは「メタルギア」という作品の中でどういった意味を持っているんですか？
新川：「メタルギア」は未来を舞台にした話なんですが、未来だからと言って全く誰も見たことがないようなものを登場させてしまうと、かえって未来の雰囲気が出せないと思ったんです。現代に実際にあるもの、例えば武器なんかもそうですが、そうしたものを組み入れて見せていくことで、ホントの未来を表現していこうと。そうしないとプレイヤーがゲームの世界にのめりこめないんじゃないかと思ったんですね。ビラルさんの作品も未来を舞台にしたものが多いと思うんですが、そうした話の中で登場する非常にリアリティのある物体に僕は本当の未来を感じるんですよ。
エンキ：なるほど。未来を表現するために、現在や過去のアイテムを持ってくる手法は私も好きですね。既存のものをカスタムデザインした後に未来の世界に投げ込んで見せることで、未来で起こっているストーリーを、より現実的に読者に把握させていくわけです。

デザインの組み上げ

新川：ゲーム制作では、画面に登場させる前にキャラクターや物体をあらかじめデザインしておくことが多いんですが、ビラルさんの場合、BDを描きながら、その作業の流れの中でキャラクターなどのデザインを考えているんでしょうか。それとも、先にデザインしておいたキャラクターや物体を作品に登場させているんでしょうか？
エンキ：通常は、BDを描きながらその流れの中でデザインを考えていきます。でも一度だけ、ニコポル（注2）というキャラクターを作ったときは、前もってそのデザインを考えてみたことがありました。実はニコポルのデザインを考える2〜3日前に、ブルノー・ガンツ（注3）というスイスの俳優を「ジ・アメリカン・フレンズ」という映画で見たんです。そのとき、彼が演じていたキャラクターや彼の演技が私の描きたかったニコポルに似ていたので、彼にインスピレーションを得たんですよ。でもそうしたやり方をとったのは、その一度だけですね。映画とBDでは、もちろんそのデザインの方法も変わってきます。映画の中で扱うCGを描く場合、ゲームと同じように、CG用に先にデザインを組み上げておく必要があります。BDの場合は、

First Encounter

Shinkawa: I was about 12 or 13 when I first saw your work. Until then, I'd only seen Japanese anime and manga. So when I came across your drawings in the Western import section of a bookshop, it had a great impact on me. It made me think, “Wow, drawing can be done this way too”.
Bilal: Is it a front talk for about 20 years ?
Shinkawa: I didn't really understand the story because only the original French version was available at the time. I simply studied the drawings. BD (Bande Dessinee *1) illustrations are larger compared to Japanese manga works, so I cupped my hand and peered at each frame up close as if I was looking through a telescope. It made me feel like I was really part of the story – a real interactive experience in the sense that I actually entered the world of the story.
Bilal: I know exactly what you mean. I think looking at the drawings like that helps bring out all kinds of detail. And the combined effect of that over the whole story can increase your perspective of a new world that you've never experienced before. Whatever the subject matter, a good illustration can be interactive, with the power to let you witness a dream or experience a journey without using any words to describe it.
Shinkawa: I agree. As I said, I've been influenced by your work since my childhood. When I got a job at a game company, the first project I worked on was “Metal Gear”. At the time, video games were all colorful and very much just “games”. You got the impression they were all really designed for kids. So I thought I'd incorporate the kind of color-sense from BD into “Metal Gear”.
Bilal: I've seen several drawings and examples of work from “Metal Gear”, and I've noticed that interspersed in the futuristic world, there's quite a lot of modern-day technology. Does that have some particular significance in the game?
Shinkawa: Obviously, “Metal Gear” is set in the future, but if everything in the game consists of things people have never seen before, I think that actually detracts from the futuristic impression you're trying to create. For me, including real-life items from the present, like weapons, is the best way to get across the feeling that it's set in the future. Otherwise, the player can't really get into the game. I know you've produced quite a number of futuristic stories too, and it's the real world elements that really bring them to life for me.
Bilal: I see. I like to include things from the present or the past as well. By tweaking things that already exist and placing them in a futuristic environment, you help the reader get a better feel for the futuristic time and setting portrayed in the story.

The Design Process

Shinkawa: With games, it's normal to design the characters and objects before they're placed on the screen. In your case, do you design the characters and things at the same time as you're drawing the BD? Or do you create stories with characters and objects that have been designed in advance?
Bilal: Generally I think about their design as I'm drawing the BD. But there was this one time, for Nikopol *2, when I designed the character beforehand. Actually, about 2 or 3 days before I came up with the design for Nikopol, I saw a Swiss actor named Bruno Ganz *3 in the movie “The American Friend”. The character he played and his performance had some similarities with my ideas for Nikopol, so I took some inspiration from him. But that was the only time it worked out like that. Of course, the design process is different for BD and movies. With the CG that you use in movies, you have to finalize the design first, just like you do in a game. With BD,

注1：BD（バンド・デシネ）
フランス語圏の地域に広まったマンガコミックの総称。「Bande Dessinee」が正確な綴りで、「B.D.=ベデ」と表されることもある。言葉としては『帯状のデッサン』という意味を持ち、映画、放送芸術に続く“第9の芸術”として、より大人が楽しめる文化として定着している。大友克洋をはじめとする日本のクリエイターたちにも、多大な影響を与えつづけてきた。

*1: Refers to comic strips popular in French-speaking circles. The full term is “Bande Dessinée”, but it is often abbreviated as “BD”. It literally means “band of drawings”, and after films and TV productions, it is regarded as the “9th Art”, and has firmly established itself as a culture that appeals to adults. It has had a great influence on Japanese artists such as Katsuhiro Otomo.

注2：ニコポル（Nikopol）
氏の代表的な作品シリーズに登場する主人公。フルネームはアルシッド・ニコポル。反体制派のヒーローとして描かれているキャラクターで、“アンガージュマン（作家が政治的状況に積極的に言及すること）”として知られるビラル氏本人の代弁者としてとらえているファンも多い。

*2: The main character in Bilal's most famous series. His full name is Alcide Nikopol. He is portrayed as a rebel hero, and since Bilal is known for “engagement” (French word that refers to writers alluding strongly to politics in their work), many fans believe Nikopol is a mouthpiece for his creator.

注3：ブルーノ・ガンツ（Bruno Ganz）
チューリッヒの演劇学校で演技を学び、スイス映画でスクリーンデビュー。エリック・ロメール監督、ヴィム・ヴェンダース監督、ヴェルナー・ヘルツォーク監督、テオ・アンゲロプロス監督などの作品に出演しており、その活動が高く評価されている。また舞台の世界でも活躍し、'73年には「Der Ignora it und der wahnsinnige」で年間最優秀男優賞を受賞。代表作：「ノスフェラトゥ（Nosferatu）」（'79年）、「ベルリン・天使の詩（The Wings Of Desire）」（'87年）、「永遠と一日（Mia Eonio Tita Ke Mia Mera）」（'98年）他

*3: Studied at a drama college in Zurich, and made his screen debut in Switzerland. He has given highly acclaimed performances in films by directors such as Eric Rohmer, Wim Wenders, Werner Herzog and Theo Angelopoulos. He has also performed in stage productions, such as “Der Ignora it und der wahnsinnige”, for which he won the 1973 best actor prize. Other works include: “Nosferatu” (1979), “The Wings of Desire” (1987), and “Mia Eonio Tita Ke Mia Mera” (1998).


11




JOHN

先ほど言ったようにキャラクターを作り描きながらデザインを組み上げていくんですが、その場合、そうしたデザインを組み上げていく中でキャラクターやストーリーが進化していくこともあるんです。
新川：僕もキャラクターをデザインする時間とパッケージなんかのイラストを描く時間というのは、全く別の作業と思って区別しています。でもイラストを描く作業は僕にとってすごいストレスが溜まると言うか。やっぱりゲームキャラクターを「こうやって動かしてみると楽しいだろうな」と考えながらデザインしているときが一番好きですね。ところでデザインを組み上げていく中でストーリーが進化していくということですが……？
エンキ：たとえば最新作の「32 decembre(注4)」というBDは、キャラクターやストーリーを何も用意しないで、「3人の主人公がやがて再会する」という1つのアイデアだけで制作をスタートしました。でも実際には全然再会しないで作品は終わってしまうんです(笑)。6カ月前に「これでいこう」と思ったアイデアを完全に止めて、違う方向にストーリーを変えていったわけですが、このBDの場合はそうしたアイデアによって生まれた変化が非常に面白い結果を生み出したわけです。そういう風に描いていくのが好きなんですよ。ただし、いつもアイデアによって作品を変化させているわけではありません。もうすぐ製作を始める「32 decembre」の続編の場合、三部作の完結編になるので、ストーリーをしっかりと考えて、じっくりとアイデアを固めながら描いていこうと思っています。
新川：三部作といえば"ニコポル三部作(注5)"を原作とした映画がもうすぐ日本で公開されるようですね。
エンキ：ええ、新川さんも是非ご覧になって下さい(注6)。そういえば、デザインからのアイデアという点で付け足すと、世の中に実際に起きた事件で作品が左右されることもよくありますね。例えば、「32 decembre」の中にワーホールという怪物的なキャラクターが登場するんですが、彼はストーリーの中で恐ろしいハプニングを起こす存在なんです。しかし作品を制作している間に、あの『9/11事件』が起きてしまって。事件を目の当たりにして、そうしたキャラクターを描くにあたり大きな影響を受けました。新川さんも実際に起きた事件や出来事が、自分の作品に影響を与えたことはありますか？
新川：『9/11事件』は「メタルギアソリッド2」制作にも大きな影響を与えました。ニューヨークがある事件に巻き込まれてしまうというクライマックスシーンを思い描きながら制作を進めていったんですが、すでにゲームも完成して仕上げにかかっていたときにあの事件が起こって、関連するシーンを全て削除しました。制作スタッフが思い描いていたシーンと、実際に起きた事件の内容がかなり似ていたので、非常に大きなショックを受けましたね。誰も何もいえない時間が流れて……。
エンキ：「現実がフィクションを超える」ということは往々にありますね。だからアーティストは自分たちの作りあげるフィクションをどんどん前に進めていかなくては、現実に潰されてしまう。いつも現実と戦いつづけなくてはならないんです。

BDと映画

新川：映画を作るときと1人でBDを書いているときと言うのは、やはり全く違う感覚なんでしょうか？
エンキ：完全に違う感覚ですね。BDを描くときは1人で情熱を高めながら集中して描きあげていくんですが、映画を作る場合は、自分だけでなくCGクリエイターやさまざまな人との共同作業になります。そうした共同作業をしていく中で、原作の持っていた"輝き"をキープしつづけなくてはいけない。自分の持っていた情熱や感覚を、制作チームのスタッフにいかに伝えるかが重要になってくるんです。でも周りのスタッフのアイデアを取り入れながら作品を完成させていく過程も面白いし、その点でも映画作りにはまた違った感覚があって楽しいんですよ。
新川：ゲーム作りの場合も同じですね。「メタルギア」シリーズは小島秀夫という監督の元に制作されているんですが、彼の持っているイメージを制作スタッフ全員が理解していなくてはならないんです。
エンキ：BDを描く場合と映画を作る場合では、もう1つ決定的な

like I said before, you can work on the design as you're drawing the character, and sometimes that process can help develop the character and the story.
Shinkawa: I make a clear distinction between designing my characters and drawing illustrations for things like packaging. I think of them as totally separate procedures. For me, drawing illustrations is quite stressful. I much prefer the state of thinking, "It would be fun to make the character do this," and coming up with a design for that. When you said that the design process can help develop the story, what did you mean exactly?
Bilal: Take my most recent BD, "32 decembre" *4, for example. I didn't prepare any kind of characters or story. I just started from the single idea that there'd be 3 main characters that would eventually meet each other again. But in actuality the story ends without them seeing each other at all! [He laughs] So the story went in a totally different direction from the idea I had six months earlier. The reshaping and remaking process, which began from that original idea, produced really interesting results. I enjoy working like that. But I don't always change what I'm doing based on ideas I have at the time. I'll soon start production on the sequel for "32 decembre", and since it'll become the concluding part of a trilogy *5, I think the story must be carefully thought out and the ideas finalized as I approach the drawing process.
Shinkawa: Does it seem that the movie which made the "La Trilogie de Nikopol" 5 the original will be exhibited in Japan soon if it is called a trilogy ?
Bilal: Yes. I hope you'll get a chance to see it *6. Another point about ideas stemming from design work is that I often find my work governed by events happening around the world. For example, there's an evil character called Warhole in "32 decembre" who is responsible for a horrific event in the story. While I was creating him, 9/11 happened. Witnessing it with my own eyes had a huge impact on my concept of the character. Have real-world events ever had an impact on your work?
Shinkawa: Well, 9/11 had a significant impact on "Metal Gear Solid 2" as well. I was working towards the climax based around an event happening in New York. Just when I was about to start work on that final scene, 9/11 happened. So we deleted all related scenes. There were quite a few similarities between the actual event and what the team had envisaged for the scene. As you can imagine, we were all really shocked. We were all speechless for a while...
Bilal: It's one of those cases of "reality exceeds fiction" that happens every now and then. That's why artists have to create fiction that continues to progress and develop, or else it will be suffocated by reality. It's always a constant battle against reality.

BD and Movies

Shinkawa: Are creating a movie and writing your own BD two totally different things?
Bilal: Absolutely. When you're drawing a BD, you get more and more passionate and focused on it. When you make a movie, it's not just you; you're working with the CG creators and all sorts of other people. But amidst all of this group effort, you have to try and maintain the "sparkle" of the original idea as the work goes on. It becomes really important how you convey your original enthusiasm and opinions to the production staff. But it can be interesting to incorporate the ideas of the staff into the final concept as well. It can make movie production really fun in a different way.
Shinkawa: Game production is the same. The "Metal Gear" series is directed by Hideo Kojima, and it's important that every member of the production staff understands the image he has in mind for the production.

注4：「32 decembre」
直訳すると「12月32日」。'98年に発表された「モンスターの眠り(Le Sommeil du Monstre)」から5年を経て発売された"新三部作"シリーズの最新作。

*4: Literally, "December 32nd". It is the latest work in Bilal's "new trilogy" series which began five years ago with the release of "Le Sommeil du Monstre".

注5：ニコポル三部作(La trilogie de Nikopol)
'80年～'92年にかけて制作されたビラル氏の代表的な作品シリーズ。「不死者のカーニバル(La foire aux immortels)」「罠の女(La femme piege)」「冷たい赤道(Froid equateur)」と3部構成で続いた。同シリーズの発表により、氏はSFアーティストとしての地位を不動のものにしたと言える。なお、いずれの邦訳版も河出書房新社より刊行されている。

*5: Bilal's most famous series, created between 1980 and 1992. It was made up of "La Foire aux Immortels", "La Femme Piège" and "Froid Équateur". It is this series that has firmly established him as a sci-fi artist. It will soon be released in Japanese, courtesy of Kawade Shobo Shinsha.

注6：「ゴッド・ディーヴァ(God Diva)」
日本では'04年ゴールデンウィークに公開が予定されている氏の最新映画。氏は監督、脚本、台詞を担当している。作品のテーマは、紙と人が織りなす「不滅の愛の神話」。ニコポルをはじめとする"三部作(La trilogie)"シリーズキャラクターたちが登場し、書き下ろされたストーリーの中で新たな魅力を紡ぎだしている。謎めいたヒロイン、ジル役にリンダ・アルティ、ニコポル役にはトーマス・クレッチマンが扮する。http://www.god-diva.jp/にて情報公開中。

*6: Bilal's most recent movie, scheduled for release in Japan in the Golden Week spring national holiday in 2004. Bilal was responsible for its direction, plot, and script. Its theme is "the myth of eternal love" woven by God and man. It features Nikopol and other characters from "La Trilogie", and this newly written story creates a new allure all of its own. The mysterious heroine Jill is played by Linda Hardy, and Thomas Kretschmann takes on the role of Nikopol. See http://www.god-diva.jp/ for further details.



違いがあります。それは、いわゆる"イメージの再生"という点で、映画の場合は制作予算の都合上、こちらで想像しているストーリーや絵が実現できないことが多いんです。それに制作時間も限られてくる。そういった中でイメージ通りの場面を映画の画面上で再現するのは、本当に難しいんですよ。映画のほうが制作予算は多いんですが、BDより表現方法が限られてしまう感じですね。
新川：イメージの再現と言う点では、映画の場合、ある角度から見たショットが完成していればそれでOKというケースも多いと思うんですが、ゲームの場合はCGで作られた建物の中すべてを組み立てておく必要があるんです。その建物の中にプレイヤーが入り込んで、動き回るわけですから。おまけに「メタルギア」では、俯瞰の視点から主観の視点に移ってすべての建物が見渡せるようになっているので、全般に渡って非常に細かい部分まで作り込んでおかないとダメで。ビラルさんの作品を見ているとそういった細かい部分まで作り込まれた世界を感じるので、非常に刺激を受けますね。
エンキ：ありがとう（笑）。そういえば、マンガを描いたことはあるんですか？
新川：挑戦したことはあるんですが、僕には向いてないかなと（笑）。
エンキ：私も映画には挑戦した、という感じでしたね。大変でしたが、少し変わったことをやりたかったんです。マンガの世界は、まだ成長しつづけているんですか？
新川：僕が中学～高校時代には漫画はすごく流行ってましたね。でも、この仕事を始めた頃になると、盛り上がりに欠けてきて……。人気をゲームに奪われた部分もあったのかもしれません。僕自身、見る側から作る側にたってからは、マンガをほとんど読まなくなってしまいました。自分でイラストを描いているほうが楽しいことに気づいたんです。
エンキ：フランスではBDの世界がますます成長してきているんですよ。
新川：BDにはこれから挑戦すべき土壌、新しい表現方法が残されているとお考えですか？
エンキ：今は新しいジェネレーションの作家たちがオートフィクション、つまり自分自身の人生や問題を語りながら、それを詳細に描いていくと言うジャンルが生まれつつあります。こうした動きはとても歓迎すべきですね。本と同様、BDにもさまざまなジャンルが生まれて、新しい土壌が耕されていくべきだと思いますから。
新川：マンガが盛り上がっていた当時は、まさにそうした雰囲気がありましたね。新しいジャンルが次々と生まれていくような。それが今ではすっかり落ち着いてしまった感じがするんです。ビラルさんにお会いして、刺激を受けられそうな"何か"を発見できたらと思っていたんですが、早速その新しいジャンルのBDを読んでみたくなりました。

ゲームについて

エンキ：今後のゲーム制作については、どういった方向で考えていられるんですか？
新川：やはりインタラクティブな感覚は重視していきたいですね。プレイヤーがもう一つの世界にいるような気持ちになれる……そうした感覚をできるだけ再現できればと思っています。ある完成された世界観の中でストーリーが展開していって、プレイヤー自身がまさにその主人公になれる。そういう意味では、BDの描き方と感覚的には近いのかなと。
エンキ：今、言われたようなことが実現されているインタラクティブなゲームというのは出ていないんですか？
新川：うーん、なかなかないですね。僕も昔、ある都市を完全に作り上げて、その中にプレイヤーが入り込んで徘徊するだけというゲームの企画を考えたことがあるんです。その世界にある建造物や生き物を見て、観光気分で世界観を楽しめるような内容だったんですが。でも、1つの都市を完全に作りあげるというのが、技術的にいかに困難なのかがわかったんです。
エンキ：恋愛などのエモーショナルな部分が押し出されたゲームというのはないんですか？
新川：「メタルギア」では、ストーリーの根幹にキャラクター同士の恋愛感情が存在するんです。でもプレイヤーにはせっかちな人も

Bilal: There's another crucial difference between drawing BD and making movies, and that's "image reproduction". For movies you have to consider the budget, and very often you can't achieve the story or imagery you'd originally imagined. On top of that, the production time is limited too. So it becomes difficult to produce a movie scene on the screen as you imagined it in your head. Movies have bigger budgets, but I feel like the ways of bringing ideas to reality are more limited than they are with BD.
Shinkawa: Speaking of image reproduction, once a scene has been shot from a particular angle for a movie, that's often enough. But for games, objects created with CG have to be fully and completely designed because the player can go inside and move about within them. To make matters worse, "Metal Gear" is set up so you can get an overhead view of everything, so it all has to be created in really fine detail. When I look at your work, I get the same sort of impression of a world created in minute detail. It's really inspirational.
Bilal: [He laughs] Thank you. So have you ever drawn manga?
Shinkawa: I gave it a shot, but it's really not my thing. [He laughs]
Bilal: I've tried movies too, and that's all I can say! It was really hard work, but I wanted to do something a bit different. Do you think the world of manga is still growing and maturing?
Shinkawa: Manga was really popular when I was in junior high and high school. But that seemed to cool off a bit when I started doing this sort of work... Maybe games stole the limelight a bit. For me, since going from being an observer to a creator, I've hardly read any manga at all. I realized that I much prefer drawing my own illustrations.
Bilal: In France, the BD scene keeps growing .
Shinkawa: Do you think there are still new areas and new methods of expression to be explored with BD?
Bilal: The new generation of artists is creating a genre of auto-fiction; in other words, their drawings are detailed reflections of their own lives and experiences. I think it's a movement we should all embrace. Just like books, new genres of BD are born, and I think it's good to cultivate all these new areas.
Shinkawa: When manga was in its heyday it was exactly like that too. New genres used to pop up one after the next. But I get the impression that the things have settled down a bit. I thought it would be great to discover a creative new stimulus through our meeting, and now I'm really looking forward to reading the new genre of BD.

On Games

Bilal: What are your thoughts about your work on games from now on?
Shinkawa: Of course I really want to focus on the concept of interactivity – to make the player really feel like they're in another world... That's the sensation I'm really striving for. The player should become the character they're controlling within the world created by the game. In that way, I think my goals are similar to those of BD.
Bilal: Aren't there interactive games out there like the one you just described?
Shinkawa: Well, not quite yet. A long time ago I thought of a game where the player just wanders around a city, doing nothing more than looking at the buildings and other living beings: an attempt to recreate the excitement of being a tourist. But I've come to realize just what a technological challenge it is to create a city like that.
Bilal: Aren't there games around now that stimulate and incorporate emotional elements like love?



多くて、すぐに戦ったり、アクションしたがっちゃうんですね（笑）。だからそこにエモーショナルな感情を押し出したストーリーを持ってくるのは、なかなか難しいんですよ。「メタルギア」はそうした面に挑戦しつづけているシリーズと言えるかもしれません。
エンキ：あらかじめプログラムされた内容にとどまらない、いわゆる“本当の恋”をゲームの中で芽生えさせることができれば面白いと思うんですよ。登場キャラクターがロボット的な反応をするのではなく、人間と同じような感情を持っていて、それをプレイヤーが感じ取れるような内容で。
新川：インターネットゲームでプレイヤー同士が恋に落ちてしまうことはあるみたいですが、ゲームに登場するキャラクターとプレイヤーが“本当の恋”に落ちるほどエモーショナルな内容を実現するのは、現段階では難しいですね。AIBOのように勝手にプログラムが成長していくような、そういったやり方でキャラクターに感情を植えつけていくことはできるのかもしれませんが。ゲームに限らず、そういったインタラクティブな感覚を味わえるものの制作には非常に興味を持っているんですよ。もしかしたら、将来的に制作しているのは、ビラルさんが描かれているような、感情を持っている女性のアンドロイドだったりするのかもしれません。

そして「3」

エンキ：世の中にはたくさんのゲームが出ていますが、それぞれを「作品」というより「商品」という感じで受け止めていたんです。でも「メタルギア」は、新川さんの絵を見るかぎり、全然商品という感じを受けないんですよ。同じクリエイターとして親近感を感じました。とても共感できますね。現実的なキャラクター描写でありながら、現実的過ぎないと言う独特の個性が感じられて素晴らしいと思います。
新川：カッチリとキャラクターを描き上げるのではなく、見る人がイメージを膨らませる余地を残すようにしているんです。例えば小説なら、このキャラクターはこういう目をして、こういう体をしてという説明があって、読者はその言葉からイメージを膨らましていくと思うんですが、絵の場合は見たままで受け止められてしまいますよね。だから、キャラクターをわざと曖昧にボカして描くことで、そうしたイメージの補完を見る人に味わってもらえたらと思っているんです。
エンキ：確かに描き過ぎてしまうと、BDでもつまらなくなってしまいますね。新川さんの絵は、現実とイメージとのギャップがすごくいい。現在制作されている作品は、この「メタルギア」シリーズの続きになるんですか？
新川：ええ。新作の「3」では60年代のソ連を舞台に、主人公がジャングルを彷徨うことになるんです。今は古いソ連のスパイスを入れ込められないかと模索しているところですね。
エンキ：押井守監督の「アヴァロン（注7）」もそうだったんですが、日本のアーティストがヨーロッパの文化を取り上げている作品はどれも興味深いものが多いですね。「メタルギア」もそうした作品の1つに思えます。
新川：今までのシリーズでは作品の設定から未来的なイメージを表現してきたんですが、「3」では「未来観のある過去」を表現していきたいと思っているんです。
エンキ：わかります。歴史に捕われず、過去の世界を新しいイメージでもう一度作り直していく作業は、とても楽しいと思いますよ。歴史を、新たなクリエイターの視点で作り直すことに興味はつきません。私の場合、未来の世界観の中に現在や過去のイメージを入れていくのが好きなんですが、同様に過去の世界の中に未来のイメージを組み入れていくことも十分に可能なはずですから。
新川：今日は昔からファンだったビラルさんにお会いすることができて、本当に光栄でした。
エンキ：こちらこそ。イラストを見たときからお会いしたいと思っていたので、感激しましたよ。
新川：おかげで、たくさんの刺激を受けました。これからは僕もいろんなことに挑戦していきたいと思います。
エンキ：私も早速「ゲームの世界」にチャレンジしてみることにします（笑）。

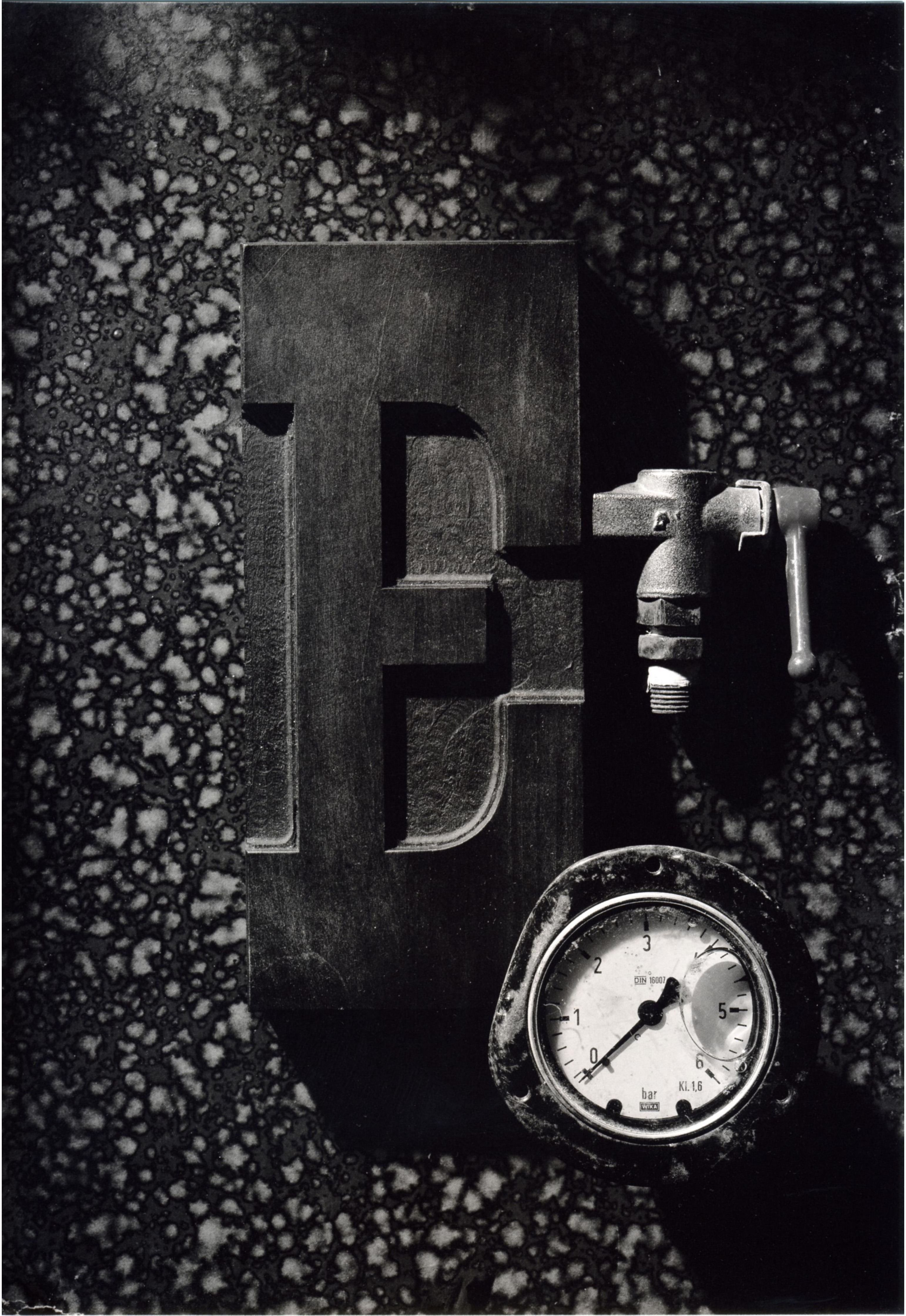
Shinkawa: Well, the foundations for the story in "Metal Gear" are the feelings of love between the characters. But a lot of gamers are impatient, and they want action and fighting immediately! [He laughs] So it's pretty hard to insert an emotion-based story. I guess you could think of "Metal Gear" as a series that's evolving those themes.
Bilal: I think it would be fascinating to see "true love" that is unbound by pre-programmed limits developing within a game. To give the characters in the game feelings like real humans, not just robot-like responses, and to let the player experience that.
Shinkawa: I've heard about players falling in love with each other on Internet games, but it's beyond our current abilities to give the characters in games a sufficient emotional depth that a player could fall in love with. It might be possible to give characters emotions using something like AIBO, where the programming can expand and grow of its own accord. I'm really interested in the production of interactive things with sensory awareness that can self-develop like that, not just in games. Maybe in the future we'll have things like the feeling female android that you drew.

And "3"

Bilal: There's a whole host of games available now, but they're treated more as products for sale than works of art. But looking at your drawings for "Metal Gear", I don't get that impression at all. As a fellow artist, I get a real sense of affinity. I can really understand your work. I think it's brilliant because it uniquely depicts characters that are realistic, but not larger-than-life.
Shinkawa: Rather than depicting a complete character, I try to leave room for the reader to fill out the image. In novels for example, the reader is told a character has eyes like this, and looks like that, and they fill in the rest. But a picture can be taken in exactly as it is drawn. So I feel it's better to let the viewer just get a flavor by deliberately drawing characters with a few ambiguous omissions.
Bilal: It's certainly true that if you draw in too much detail, BD gets pretty stale too. Your pictures leave just the right amount of distance between reality and the image. Is the work you're creating now going to be used in subsequent releases of the "Metal Gear" series?
Shinkawa: Yes. The third one will be set in U.S.S.R. during the '60s, and the main character will wander through a jungle. Right now I'm trying to figure out if I can include some of the elements of older U.S.S.R..
Bilal: It always produces interesting results when Japanese artists include European culture in their work. Like Director Mamoru Oshii's "Avalon" *7. I would say "Metal Gear" is one of those works too.
Shinkawa: Up to now in the series, the setting has been a futuristic one. But in "3", I'm hoping to portray "a futuristic past".
Bilal: I see. I think stories that aren't based on history, but re-work the past in a new way can be really fascinating. I can't get excited about history just being replayed from another person's perspective. In my case, I like to put present and past images into a futuristic environment, but it's just as feasible to put futuristic images into a past environment.
Shinkawa: Well, I've been a fan of yours for a long time now, and it has been a great honor meeting you.
Bilal: The honor's been all mine. I've been hoping to meet you ever since I first saw your illustrations. Thank you.
Shinkawa: You've given me lots to think about. It's made we want to explore various new areas from now on.
Bilal: Well, I've decided to try my hand at the game world! [He laughs]

注7：「アヴァロン（Avalon）」
日本アニメーション界の鬼才、押井守が監督を務めた実写映画。喪われた近未来を舞台に仮想戦闘ゲームに熱中する若者たちを映し出した作品。ポーランドでのロケによるリアリティ溢れる兵器などの実写映像と最新CGの融合が独自の映像美を生み出し、その作品性は国内外で高い評価を得た。

*7: A documentary film directed by Mamoru Oshii, an icon of the Japanese animation world. It portrays lost youth of the not-so-distant future and its obsession with virtual war games. Filmed on location in Poland, it combines the stunning realism of actual weaponry with the latest computer graphics. The result is a unique new cinema experience, and its creative genius was highly praised both at home and abroad.



DIN 16007
bar
Kl. 1,6
WIKA





エンキ・ビラル

1951年、ベオグラード(旧ユーゴスラビア)でチェコ人の母親とボスニア人の父親の間に生まれる。10歳の時に家族とともにフランスのパリに移る。'71年、コミック誌ピロット主催のコンテストで優勝し、翌年、処女作を出版。'70年代末から'80年代にかけて、『Les Phalanges de l'Orde Noir』('79年)、『Partie de Chasse』('83年)、『Los Angels, L'Etoiles Oubliee de Laurie Bloom』('84年)、『Coeurs Sanglants』('88年)など、ピエール・クリスタンを原作に迎えた単行本(アルバム)を次々に発表し、独自の世界を築き上げていった。並行して"ニコポル三部作"と呼ばれるオリジナル作品も発表。「不死者のカーニバル」('80年)、「罠の女」('86年)、「冷たい赤道」('92年)から3作は成り、前2作を原作とした映画「ゴッド・ディーヴァ」(配給:日本ヘラルド)が今春に公開される。'87年、アングレーム・国際コミック・フェスティバルでグランプリを受賞。「冷たい赤道」ではB.D.作家として初めて権威ある文学賞である"ブック・オブ・ジ・イヤー"賞を受賞した。'98年には新三部作の始まりを告げる「モンスターの眠り」を発表。'01年にはパリの歴史図書館で「エンキ・ビラル2001年」と題した展覧会が開催された。'80年代から映画の仕事にも積極的に関わるようになり、アラン・レネ監督の「La Vie est un Roman」('82年)で衣装デザイン及びプロダクション・デザイン、マイケル・マン監督の「ザ・キープ」('83年)でイラストレーターを務める。'89年、ジャン=ルイ・トランティニャン主演の「バンカー・パレス・ホテル」で監督デビュー。'96年にはジュリー・デルピーを主演に第2作「ティコ・ムーン」を監督した。舞台美術の仕事には、アンジェラン・プレルジョカージュが振付けたプロコフェエフ作曲の「ロミオとジュリエット」('91年)などがある。

Enki Bilal

Born in Belgrade (Former Yugoslavia) in 1951 to a Czech mother and a Bosnian father. Moved to Paris with his family at the age of 10.

Won a competition sponsored by the comic "Pilote" in 1971, and produced his first published work the following year. In the late '70s through to the '80s, he went on to create his own unique world with the publication of a run of single volume comics (albums) based on concepts by writer Pierre Christin. These works included "Les Phalanges de l'Orde Noir" (1979), "Partie de Chasse" (1983), "Los Angels, L'étoiles Oubliée de Laurie Bloom" (1984) and "Coeurs Sanglants" (1988). Simultaneously, he published his own original work, "La Trilogie Nikopol". The three volumes in the trilogy comprised of "La Foire aux Immortels" (1980), "La Femme Piège" (1986) and "Froid Équateur" (1992). A movie based on the first two volumes, "God Diva", will be released by Nippon Herald this spring. Won first prize at the Angoulême International Comic Festival in 1987. Won the "Book of the Year Prize" with "Froid Équateur", the first BD writer ever to achieve this recognition. Published "Le Sommeil du Monstre" in 1998, the first in the series of a new trilogy. Had his work displayed at the Paris Bibliotheque Historique library's "Enki Bilal 2001" exhibition. Has also been actively involved with movies since the '80s, including costumes, production and design for "La Vie est Roman" (1982) directed by Alain Renais. Then worked as illustrator for Michael Mann's "The Keep" (1983). Made his debut as director in 1989 with "Bunker Palace Hotel", starring Jean-Louis Trintignant. Also directed "Tykho Moon" in 1996, starring Julie Delpy. Stage design work includes Angelin Preljocaj's 1991 production of Prokoviev's "Romeo and Juliet".




Solid
SNAKE

THE ART OF METAL GEAR SOLID
by Yoji Shinkawa ver.1.5

2004年4月8日　初版発行
A copy of the first edition published on April 8, 2004 in Japan

Creative Direction: 小島秀夫
Hideo Kojima(Konami JPN)
Art Direction＋Photo Direction＋
Cover, Book, Object Design: 久留一郎
Ichiro Kutome(Konami JPN)
Book Design: 荒川　実
Minoru Arakawa(Atelier Ampersand)
Photograph: 加藤　彰
Akira Kato(K Studio)
Photograph assistant: 橋本恵都子
Etsuko Hashimoto(K Studio)
Translation: INTAC Co.,Ltd./
スコット・ドルフ Scott Dolph(Konami JPN)
Special Thanks:
Konami Computer Entertainment Japan, Inc./
Musée National Gustave Moreau/
Shinkigensha Co.,Ltd./MICRO MAGAZINE/
Asahi SONORAMA Ltd./Genki Co.,Ltd./
Sony Music Communications Inc./
貴田奈津子 Natsuko Kida/
野口園子 Sonoko Noguchi/
光野信二 Shinji Mitsuno/
宇津宮欧 O Utsumiya/
星野彩子 Ayako Hoshino/
吉田拓哉 Takuya Yoshida(Konami)/
Editorial: 高口友昭 Tomoaki Kouguchi
(Konami)/高椋琢哉 Takuya Takasao
(Softbank Publishing)
Publishing: コナミ株式会社
KONAMI CORPORATION
Distribution: 株式会社ソフトバンク パブリッシング
Softbank Publishing Inc.
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
TEL 03-5549-1200(Sales)
Printing: 共立印刷株式会社
Kyoritsu Printing Co.,Ltd.

ISBN4-7973-2680-8

Character & Mechanical Designer/
Art Direction

新川洋司

1971年12月25日広島県生まれ。その作品センスを小島秀夫に見初められ、1994年コナミ入社。'96年、コナミコンピュータエンタテインメントジャパン設立に伴い籍を移し、世界中で大ヒットを飛ばした潜入諜報アクションゲーム「メタルギアソリッド」(1998)のキャラクター＆メカニックデザインを担当する。続く「METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY」(2001)でもキャラ＆メカデザインとアートディレクターを務めながら、巨大ロボットアニメに着想を得たアクションゲーム「ZONE OF THE ENDERS」(2001)と、その続編「アヌビス ZONE OF THE ENDERS」(2003)のメカニックデザインをも手掛けた。また、歴史アクションゲーム「風雲新撰組」(2003/元気)でキャラクターイラストとパッケージイラストを担当、小説「アーバンヘラクレス」(2000/久保田弥代/ソノラマ文庫)では表紙、挿絵を描くなど、精力的に活動する。現在はメタルギアシリーズ最新作「METAL GEAR SOLID 3 THE SNAKE EATER」に着手。シリーズ初の"60年代"に挑戦。筆ペンによる繊細かつ大胆なタッチに定評がある。
主な作品集:
「THE ART OF METAL GEAR SOLID」(1999/コナミ)
「THE ART OF METAL GEAR SOLID 2」(2002/コナミ)

Yoji Shinkawa

Born on December 25th, 1971 in Hiroshima Prefecture. Impressed Hideo Kojima with his talents, and started work for Konami in 1994. Decided to transfer to Konami Computer Entertainment Japan when it was newly established in 1996, and directed the character and mechanical design for the worldwide hit action espionage game "Metal Gear Solid" (1998). Went on to work as art director for "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" (2001), again responsible for character and mechanical design. Was involved at the same time with the mechanical design for "Zone of the Enders" (2001), an action game inspired by giant robot anime. Subsequently worked on the sequel "Zone of the Enders: The Second Runner" in 2003. Being a vigorous artist, he worked on the main illustrations and character design for the historical action game "Shinsengumi" (published by Genki, 2003), and produced the cover design and illustrations for the novel "Urban Hercules" by Yashiro Kubota (published by Asahi Sonorama, 2000). Currently undertaking "Metal Gear Solid 3: Snake Eater". It is the latest game in the Metal Gear series, and the first to be set in the '60s. He is renowned for his delicate yet bold drawing style.
Main Collections of Shinkawa's Work:
"The Art of Metal Gear Solid"
(Publisher: Konami. Distributor: Softbank Publishing Inc. 1999)
"The Art of Metal Gear Solid 2"
(Publisher: Konami. Distributor: Shinkigensha Co. Ltd. 2002)



※右写真：フランス パリ ギュスタフ・モロー美術館にて撮影



ISBN4-7973-2680-8

C0076 ¥2900E

9784797326802

定価：本体2,900円(税別)

発行 コナミ株式会社
発売 ソフトバンク パブリッシング株式会社

SOFT BANK Publishing

1920076029004

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

